PlayStation™ MAGAZINE

NUMÉRO 18 • MARS 1998

Exclusif
IL REVIENT !
Duke Nukem
TIME TO KILL !

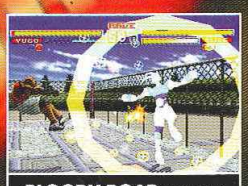
La Formule 1 à l'américaine
Newman Haas

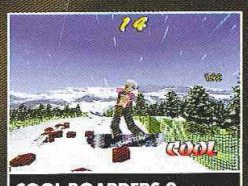
DU DEUX ROUES SENSATIONS
Moto Racer 2

ENCORE PLUS FORT !
6 démos

V-Rally
en péril avec
Colin McRae

DANS L'ESPACE PERSONNE NE VOUS ENTENDRA JOUER
Alien Resurrection


BLOODY ROAR (JOUABLE)


COOL BOARDERS 2 (JOUABLE)

ALERTE ROUGE (JOUABLE)

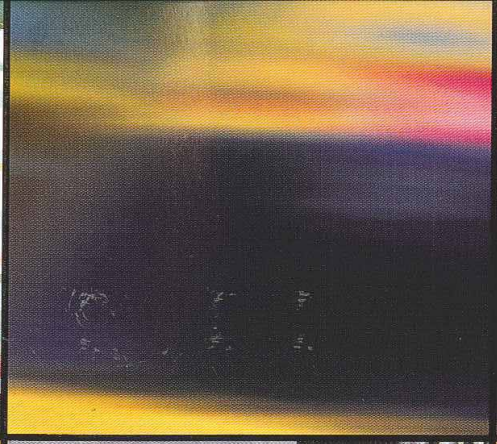
BUSHIDO BLADE (NON JOUABLE)

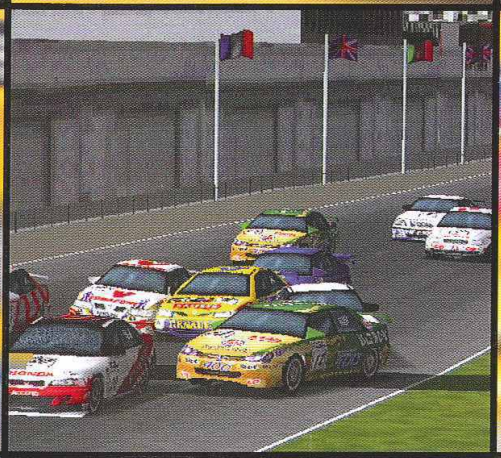
ARMORED CORE (JOUABLE)

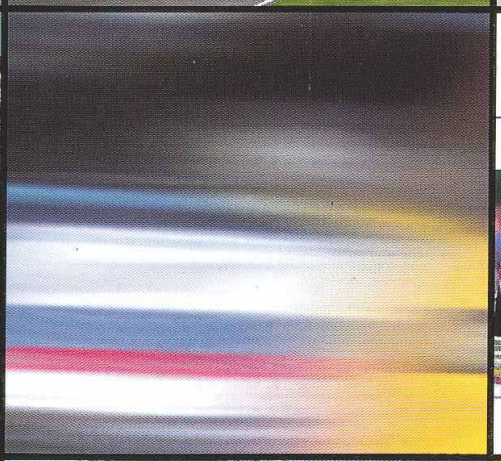
BOUNCER II (YAROZE JOUABLE)

T 6856 - 18 - 49,00 F

ISSN : N°1271 4755 • NUMÉRO 18 • MARS 1998 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS



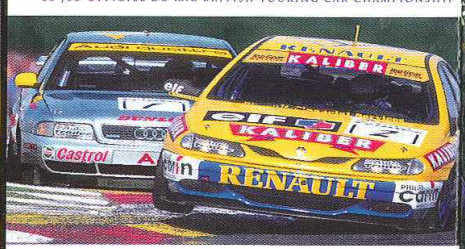




TOCA

TOURING CAR championship

LE JEU OFFICIEL DU RAC BRITISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP



Auto Trader

Codemasters

Codemasters

PlayStation

LE JEU OFFICIEL DU RAC BRITISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP

550,000 TOCA VENDUS EN EUROPE

Le Pilotage virtuel a enfin trouvé sa voie...

PC Team - 93% - «Ce jeu est réservé aux pros de la simulation tant son réalisme est stupéfiant.»

Consoles News - 93% - «Réaliste et complet, TOCA se place sur la plus haute marche du podium des jeux de course.»

Joypad - 91% - «Vraiment un indispensable pour tous les amoureux de l'Auto.»

Playmag - «TOCA atteint les cimes en matière de simulation et de réalisme.»

PlayStation Magazine - «Le plus réaliste des jeux de voitures.»

Génération 4 - ★★★★ Hit - «Un soft indéniablement beau et exaltant.»

PlayStation

PC CD-ROM Windows 95

Codemasters®

Site spécialisé : www.touringcar.com

TOCA

Feedback

Une fondue de sculpture en argile, un détracteur du Net-Yaroze ... Tout un programme, non ? La rubrique Feedback peut se vanter de laisser la parole aux esprits libres - et un peu déjantés. Après tout, nous sommes dans la presse, là où la liberté d'expression prend toute sa signification. Chers militants, chères militantes, nous comptons sur vous pour poursuivre l'action ! Pour notre part, nous ne sommes pas prêts d'arrêter notre course folle en si bon chemin. Pas plus que nous ne vous laisserons tomber. Continuez de nous envoyer vos impressions et vos questions. Doc Feedback est là. Merci de répondre présent, chaque mois, et rendez-vous en mai, un mois où l'on fait ce qu'il nous plaît, pour de nouvelles aventures interactives.

db Des jeux à kitter

A quoi sert un kit de développement ?

Laurent Seve de Lyon (69).Sylvain Gérard (76)

Un outil indispensable

Euh... La pluie mouille-t-elle quand elle tombe du ciel ? Le feu brûle-t-il ? Que de questions existentielles, cher ami ! Sache qu'un kit de développement est un outil qui sert à créer un jeu. Pour chaque console existe un kit de développement spécifique dont le prix varie et dépasse le plus souvent les 100 000 francs. Sony Computer en a mis un au point avant de commercialiser la PlayStation, afin de permettre aux équipes de programmation du monde entier de concevoir des jeux sur leurs consoles. Cet outil est, en fait, un lien entre l'ordinateur, le plus souvent un PC et la console. Il transforme les lignes de programme et les adapte à la console de jeu. Sony a récemment mis au point le «profiler» dont nous vous avons parlé il y a deux numéros. Ce «profiler» est un nouveau kit de développement pour PlayStation dont le principal objectif est d'optimiser les performances de ceux qui l'utilisent. Basiquement, cet incroyable outil détermine avec exactitude, image par image, ce qu'il est possible de changer en mieux dans un jeu en cours de développement. Il a notamment servi dans la réalisation de Gran Turismo... Le profiler est si performant et si utile que Psygnosis en a acheté 50 !

db Et le foot alors ?

Bah alors, les p'tits gars, le Mondial approche et vous ne posez aucune question concernant les jeux de foot à venir ? Etonnant. Visiblement, ce qui vous branche en ce moment, ce sont davantage des jeux d'aventure et de stratégie, voire des jeux de rôles. Tant mieux, le genre fait recette... Une petite précision avant de terminer. Mettons les choses au clair : nous n'avons JAMAIS entendu parler de simulation de tiercé et de roulette à venir en France. Ce type de soft sortira peut-être un jour mais, pour l'heure (pour 1998), ce n'est pas prévu. Voici en revanche, la liste des sorties des titres que vous nous avez gentiment communiqués.

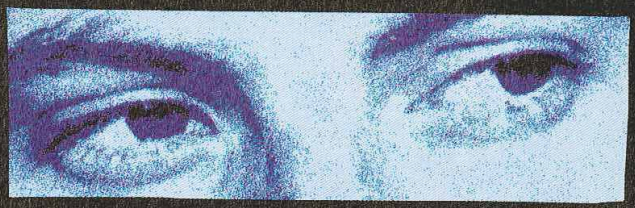
TITRE DU JEU	ÉDITEUR	EST-IL ANNONCÉ ?	DATE DE SORTIE EN FRANCE
Les Chevaliers de Baphomet 3	-	non	-
Cyberia 2	Interplay	non	-
Diablo	Electronic Arts	oui	avril 98
Fifa Soccer Manager	Electronic Arts	non	-
ISS Pro 2	Konami	oui	été 98
Mortal Kombat 4	Williams	non	-
Need for Speed 3	Electronic Arts	oui	avril 98
Porsche Challenge 2	-	non	-
Powermonger	Electronic Arts	non	-
Quake	GT Interactive	non	-
Sim City 3000	Maxis	oui	juin 98
Starship Troopers	-	non	-
Time Crisis 2	Namco	oui	aucune date
Vrai simulateur de vol (Flight Simulator 98)	-	non	-

Seu
peu
la t
d'un

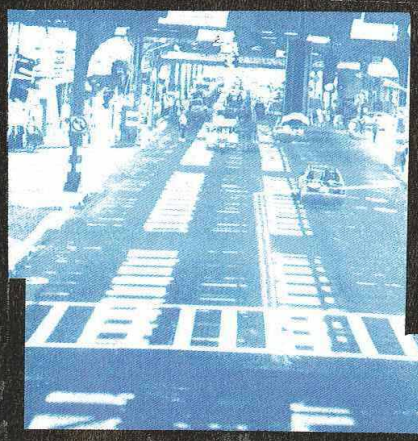
Histoire de bouger
en ville... Pas d'h
Road brise toutes
pavés, trottoirs, es
on ne tombe jam
Pas étonnant que p
fois, ce soit vraime

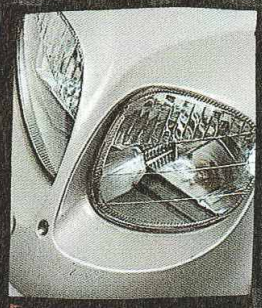
Trekker Road : 11 990

Trekker ROAD



Seul un Trekker peut suivre la trace d'un Trekker.

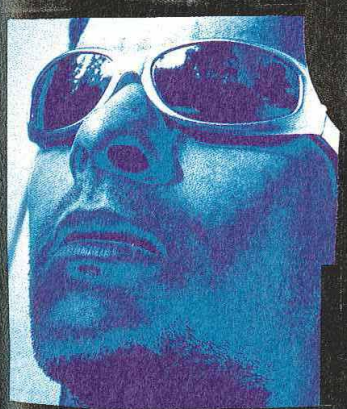




PEUGEOT

Peugeot Motocycles-Mandeure 25706 Valentigney Cedex

Histoire de bouger, histoire d'un tour en ville... Pas d'histoire, le Trekker Road brise toutes les limites. Bitume, pavés, trottoirs, escaliers... Avec lui, on ne tombe jamais dans l'impasse. Pas étonnant que pour le suivre, cette fois, ce soit vraiment une histoire.



Trekker Road : 11 990 F - Prix TTC tarif 98/1 au 02/98.

36 15 PEUGEOT Scooters 1,29 F la minute

PEUGEOT MOTOCYCLES SYSTÈME QUALITÉ CERTIFIÉ ISO 9001

PEUGEOT MOTOCYCLES RECOMMANDE ESSO

Feedback

Moi rien PlayStation piger

Aidez-moi car je ne connais pas un seul mot du «Playdico» ! Que signifient les termes «clipping», «ralentissement», «moteur 3D» et «jeu en 3D temps réel», s'il vous plaît ? J'attends des explications quant à ce vocabulaire bizarroïde originaire de la dimension PlayStationique.

Colin Solal de Paris (75)

Le Playdico n'est pas compliqué

Aïe ! Mea culpa, honte à nous et tout le tralala... Nous espérons que ceux qui ne comprennent pas tout au langage «PlayStationique» ne nous en tiennent pas trop grief ! Car nous admettons volontiers employer très souvent les termes que tu évoques dans ton courrier, sans même y faire attention, pensant à tort que chacun d'entre vous sait de quoi il retourne. Mille excuses ! Pour toi et tes potes qui cherchent depuis des lustres la signification de mots tels que clipping et ralentissement, voici ce que dit le Playdico :

Clipping : Défaut d'affichage, dans les jeux en 3D. Lorsque, dans un jeu de course de voitures, par exemple, tu vois apparaître le décor (le paysage) situé en fond d'écran au coup par coup, on parle de clipping.

Ralentissement : Tout simplement lorsque le jeu ralentit. Cela arrive souvent quand sur un même écran sont montrés plusieurs personnages (trop de monstres dans Doom, par exemple). Cela se produit aussi quand les graphismes sont trop texturés ou que de nombreux polygones s'affichent simultanément. Dans ce cas, la PlayStation doit transmettre énormément d'informations ce qui peut causer des ralentissements.

Moteur 3D : C'est ce qui donne vie à un jeu en trois dimensions. Un moteur 3D est l'équivalent d'une application pour un logiciel d'ordinateur. Un développeur de jeu le conçoit, avant même de créer les graphismes et les animations. Un moteur 3D est le cœur de tout jeu... en 3D.

Jeu en 3D temps réel : Cette expression signifie que ce qui apparaît à l'écran est calculé en temps réel, autrement dit en direct, par opposition au précalculé. Ainsi, par exemple, Moto Racer est en 3D temps réel alors que Rebel Assault est en 3D précalculée. Les graphismes des niveaux de Rebel Assault sont chargés avant même que le joueur n'ait commencé à jouer, contrairement à ceux de Moto Racer.

db Pas net ou carrément Yaroze ?

POUR

Depuis quelque temps, je pense sérieusement à me lancer dans la programmation. J'ai regardé avec attention la publicité vantant les mérites de la PlayStation noire programmable alias la Net-Yaroze. On peut y lire : «Niveau minimum de programmation en C». Chouette ! Etant équipé d'un PC acquis récemment, j'espère pouvoir bientôt m'y essayer, mon objectif étant par la suite de tenter ma chance sur Net-Yaroze. Le hic, c'est que, pour l'heure, je n'y connais rien ! C'est pourquoi je m'adresse à vous : que faut-il faire pour être capable de programmer en C ? Quels logiciels, quels manuels, quels ouvrages conseillez-vous ?

Fabrice Ugniard de Saint-Jorioz (74)

Le Net-Yaroze n'est pas une arnaque

CONTRE

Depuis que la Net-Yaroze existe, on ne fait qu'en parler. Ouvrez les yeux ! C'est simplement une arnaque qui se vend !!! A quoi cela peut-il servir de créer des jeux pourris comme on a pu en voir dans le CD de démo de PlayStation Magazine numéro 15. Between the Eyes dont vous dites du bien (était-ce pour faire plaisir aux développeurs ?) est vraiment minable. Par pitié, soyez réalistes !

Charles dit Anti-Yaroze de Paris (75)

Le débat est ouvert et la réponse d'aujourd'hui sera brève car nous comptons prochainement consacrer un article important à la Net-Yaroze... Contrairement aux apparences, cette console noire lancée en 1996 au Japon n'est pas une arnaque. Elle a permis, par exemple, à deux développeurs en herbe de trouver du boulot dans le milieu. Scott Evans et Michael Enoch ont respectivement convaincu les patrons de Codemasters et Visual Sciences, deux sociétés de développement situées Outre-Manche, après leur avoir montré leurs travaux sur Net-Yaroze. De passage au Milia, salon consacré au multimédia se déroulant à Cannes, nous avons vu - de nos yeux vu - des jeux Net-Yaroze d'une beauté digne de certains jeux très bien notés dans le magazine que vous tenez entre les mains. Si vous êtes accro et ne pouvez attendre de lire notre futur article, vous pouvez adresser un courrier (une demande d'infos à faire en anglais, please) à : Sony Computer Entertainment Europe, Yaroze Application, Waverley House, 7-12 Noel Street, London W1V4HH ou aller vous renseigner via Internet sur le site Web suivant : www.scee.sony.co.uk. Dans tous les cas, continuez de nous lire, vous en saurez bientôt plus... A dire vrai, vous saurez TOUT !

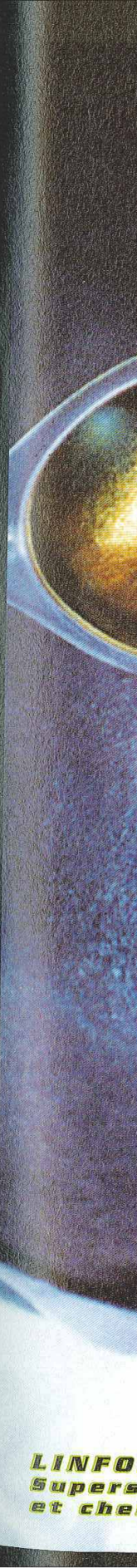
Micro-machines pour maxi convivialité

Avis à tous les possesseurs d'un multi-tap ! Il est indispensable de posséder Micro-Machines V3 pour pouvoir jouer à quatre simultanément voire plus si affinités. Avec des copains, on a roulé huit heures sans interruption et sans jamais se plaindre ! Au contraire, on en redemande... Vive le multi-tap !!!

Coucoune, un Micro-Machin de Saint Brieuc (22)

Les jeux vidéo n'isolent pas

Les Bretons ont la tête dure et ils aiment Micro-Machines V3 sur PlayStation. Ou plutôt, ils adorent le jeu de Codemasters. Ce message s'adresse aux détracteurs des jeux vidéo et des consoles de jeux qui affirment que ce loisir - cette passion, parfois - éloigne du monde vrai et isole. L'enthousiasme de Coucoune - et de ses potes - devrait suffire à leur fermer le bec. Dernière chose : si tu as apprécié MMV3, tu craqueras forcément sur la version Bomberman de la PlayStation prévue prochainement. Dans un autre style, c'est tout aussi éclatant. Bombifiant, même.



?

mmation. J'ai
tation noire
inimum de
ent, j'espère
Net-Yaroze.
a vous : que
nuels, quels

nt-Jorioz (74)

pas
que

yeux ! C'est
éer des jeux
ne numéro 15.
plaisir aux

de Paris (75)

acrer un article
apon n'est pas
le milieu. Scott
Sciences, deux
Net-Yaroze. De
ux vu - des jeux
entre les mains.
(une demande
rley House, 7-12
eb suivant :
ientôt plus...

db

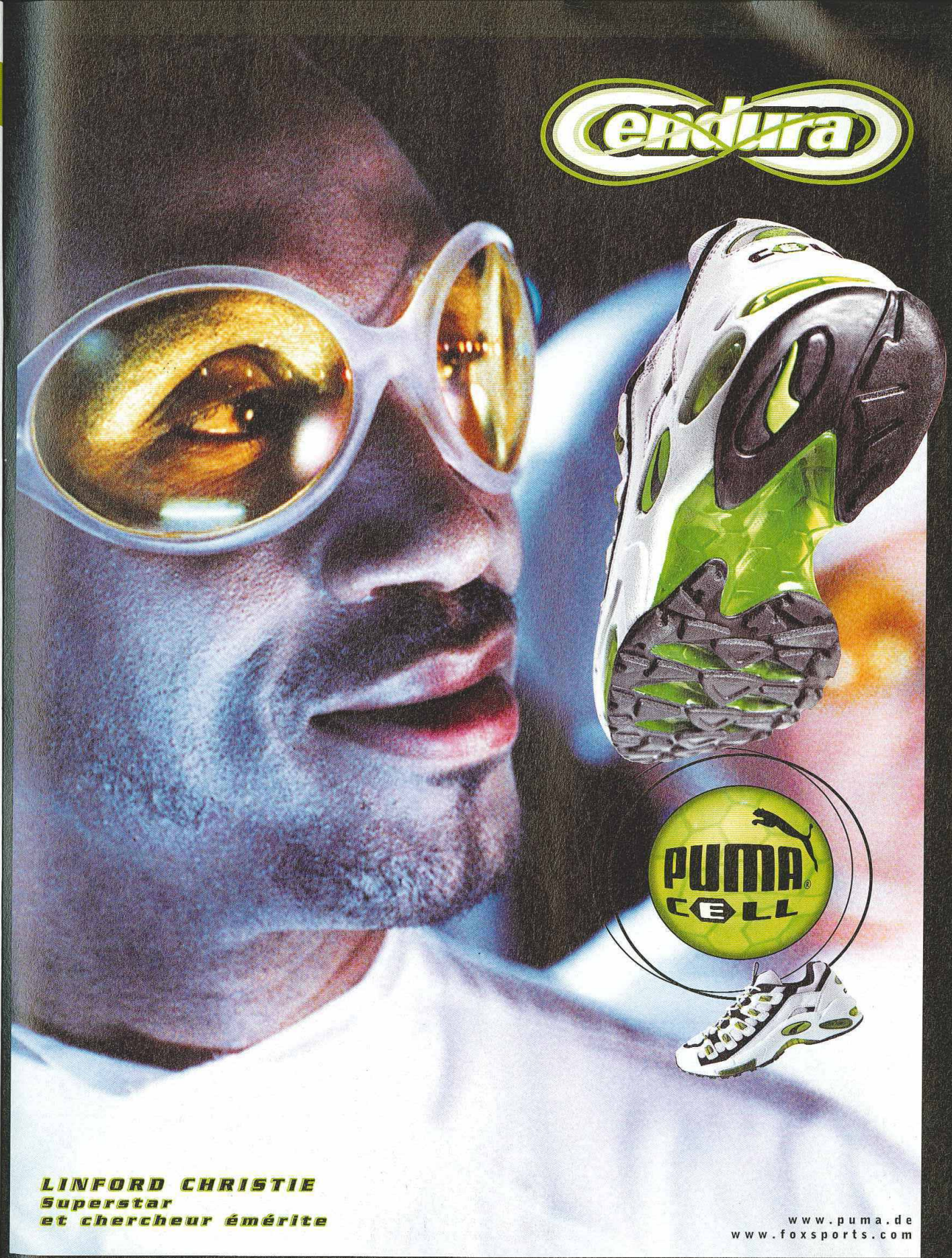
posséder
si affinités.
jamais se

Brieuc (22)

léo
pas

Station. Ou
détracteurs
te passion.
- et de ses
é MMV3, tu
hainement.

endura



LINFORD CHRISTIE
Superstar
et chercheur émérite

www.puma.de
www.foxsports.com

Feedback

db Console killeuse

Je voudrais poser une question : La PlayStation constitue-t-elle un danger pour les postes de télévision ? Parce que, personnellement, je dois vous dire que ma console a déjà trois télés mortes à son actif. Alors ??? Merci de répondre car ça commence à coûter cher et mes parents ne peuvent plus me payer de jeux, depuis qu'ils ont décidé de racheter une télé.

Un Jonathan heureux et désespéré

Deux fois mieux colonisé

db J'ai lu l'interview des concepteurs de Colony Wars (jeu que je viens d'acquérir) dans un précédent numéro et, à la fin, Andy déclare que le numéro 2 sera, je cite, «vachement mieux, c'est sûr.» Avez-vous plus d'infos sur ce deuxième volet ?

Djami Lartoli, Via Canarvale à Venise (Italie)

Colony Wars 2 sera révolutionnaire

Nous ne savons que très peu de choses, malheureusement, sur Colony Wars 2. Lors de notre passage, fin 97, chez Psygnosis en Angleterre et bien que n'ayant pas encore terminé de développer le premier jeu, Andy et sa clique évoquaient sans complexe la sortie fin 98 (espérons-le) d'une suite. L'info qui avait alors filtré est la suivante : «Nous allons faire en sorte que dans Colony Wars, il soit possible d'atterrir sur les planètes qui composent les systèmes solaires où ont lieu les combats. Cela devrait donner plus de profondeur au scénario.» En clair : attendons-nous au meilleur et, pourquoi pas, à du jamais vu !

Attention aux images fixes !

Encore une fois, méfiez-vous ! N'abandonnez pas un jeu pendant des heures en pause. Les images fixes «tuent» les tubes cathodiques, c'est un fait avéré. Un petit conseil : si vous ne souhaitez ou ne pouvez quitter une partie en cours parce qu'il est impossible de sauvegarder immédiatement mais que vous êtes malgré tout contraint de vous absenter, laissez tourner le jeu (en mode pause si vous voulez) après avoir préalablement appuyé sur la télécommande pour afficher une chaîne et un programme quelconque. L'image ainsi à l'écran ne sera pas fixe. A votre retour, il vous suffira de rechercher la péritel sur laquelle est branchée la console pour rejouer. Dans tous les cas, ne restez pas trop longtemps absent et essayez d'éteindre la console régulièrement pour la préserver.

Bob De Niro is waiting db

Je suis fan de Robert De Niro et de tout ce qui se rapporte à cet acteur. L'autre fois, en parcourant Grand Cinéma, un magazine vendu avec une vidéo, j'ai parcouru un article qui disait : «Tribeca Interactive, la société de Robert De Niro vient de sortir un jeu vidéo nommé 9 avec des personnages dont les voix sont celles de Chrsitopher Reeve et Cher.» Ce jeu est-il le même que celui de David Perry, Wild 9 ?

Signé Dog pour les intimes

Wild 9 et 9 n'ont rien en commun

Perdu ! 9 sur PC et Wild 9 sur PlayStation sont deux produits qui n'ont rien en commun excepté le chiffre qui compose leur titre. Développé par l'équipe de David Perry et prévu dans les trois ou quatre mois qui viennent, Wild 9 est un jeu de plate-forme/aventure futuriste qui met en scène un jeune homme dont l'un des bras est une arme puissante. A l'inverse, 9, jeu conçu par la branche multimédia de la boîte de production de De Niro, est un jeu d'énigmes réservé au marché du CD-Rom PC. Pour la petite histoire, Bob De Niro a baptisé sa société d'après le quartier du même nom situé dans la ville de New York, mégapole dont le comédien serait fou amoureux...

Lara argilée

db Salut ! Vous connaissiez Lara Croft en pixel. Et bien maintenant, la voici en argile !

Stéphanie Delisée de Quimper (29)

Une récidive qui fait plaisir à voir

Après Abe, c'est au tour de la divine héroïne d'être immortalisée par une pro de la sculpture en argile. Merci pour la photo et le coucou sympa ! Quel héros de jeu vidéo est le prochain sur la liste ? Rascal ou Crash ?

Footchball buggé db

En décembre dernier, je me suis précipité chez mon revendeur habituel pour acheter FIFA 98. Le problème est qu'il n'en avait plus. Tous les exemplaires de ce jeu s'étaient vendus comme des petits pains. Je me suis dit : Bon, d'accord, ça commence déjà à sentir la coupe du monde... Pour être certain de l'avoir, je l'ai commandé. Jusque là, pas de souci. Deux semaines plus tard, de retour chez mon revendeur chéri, celui-ci me dit : «Je n'arrête pas de relancer la commande, sans réponse.» Prenant mon mal en patience, je décide d'aller faire un tour sur Minitel. Et là, que vois-je : j'apprends qu'un bug se serait glissé dans le programme de sauvegarde de FIFA 98 ce qui expliquerait qu'il n'y en ait plus en vente. Est-ce vrai ? J'aimerais savoir, d'autre part ce que devient le programmeur d'Another World sur Super Nintendo ? Ne devait-il pas sortir un jeu sur PlayStation ?

Vincent Dieumegard de Bressuire (79)

FIFA 98 à nouveau disponible

Mystère et boule de gomme... Nous avons interrogé l'éditeur et distributeur du jeu FIFA 98 pour en avoir le cœur net. Electronic Arts détient effectivement la réponse : «Il faut discerner deux choses, nous a confié son représentant. Fin décembre dernier, il y a eu une rupture des stocks de FIFA 98. C'est la raison pour laquelle, dans certains magasins, le jeu n'était plus disponible. Depuis, FIFA 98 était de nouveau dans les bacs... Ensuite, concernant le «bug», nous sommes catégorique : il n'y en a jamais eu ! Les seuls problèmes que nous avons rencontrés, dans le mode de sauvegarde du jeu, ont été provoqués par des memory cards incompatibles, par conséquent pas fabriquées par Sony. Ces clones ne fonctionnent pas avec FIFA 98.» Bref, comme dirait Karl Zero, méfiez-vous des contrefaçons ! Enfin, pour éclairer ta lanterne au sujet d'Eric Chahi, le développeur d'Another World, sache qu'il développe actuellement - et depuis un bon bout de temps - un grand jeu d'aventure intitulé Heart of Darkness. Tu devrais en savoir plus très, très bientôt.

Ecrivez-nous à :

PlayStation Magazine, Rubrique Feedback, 6 bis, rue Fournier, 92588 CLICHY Cedex.

★Bronx

- Le top de la plateforme 3D
- Déplacement en temps réel 360°
- Fluidité exceptionnelle : 20 images/seconde
- 125 possibilités de mouvements
- Personnages en 3D 600 polygones
- Décors entièrement en 3D

Gex 3D

pas de poitrine mais une longue queue

ATTENTION ! PURE 3D

Disponible dès mars 98.

BMG INTERACTIVE

CRYSTAL DYNAMICS

PlayStation

Infos au 3615 BMGI* et au 08 36 68 90 89* http://www.bmginteractive.com *2,23 FTTC la minute

★Branx

Édito

L'homme sans visage

On ne les connaît, à vrai dire, pas ou peu. Sans nom, souvent même sans visage, ce sont les travailleurs de l'ombre, tous ceux qui, après de longues nuits blanches, à la sueur de leurs méninges, réalisent les jeux vidéo. Bien que le jeu vidéo entre de plain-pied dans un âge plus mâture, les créatifs restent, quant à eux, curieusement en retrait. On pourrait regarder tout ça d'un oeil strictement mathématique. Comment ne pas s'apercevoir que certaines productions ont des budgets bien supérieurs à ceux des super productions cinématographiques françaises (Hollywood restant à part), que, si l'on passe en moyenne deux heures devant un film, on se régale durant dix avec un jeu et que le nombre de titres réalisés est, sur une seule année, plutôt équivalent entre le cinéma et le jeu ? Bref, deux industries majeures, dans des proportions certes différentes, mais médiatisées d'une façon inversement proportionnelle. Qui se cache derrière Tomb Raider, Resident Evil, Snow Racer'98 ? PlayStation Mag vous invite désormais à rencontrer chaque mois les grands noms du jeu, les programmeurs, réalisateurs ou scénaristes de talent, ceux grâce à qui le plaisir de jouer est perpétuellement renouvelé. Ces hommes et ces femmes ne resteront plus sans visage.

Jean-François Morisse

GÉNÉRIQUE

PlayStation **magazine N°18** Mars 1998

Le mois de toutes les exclusivités !

14 **Après la Formule 1, Psygnosis s'essaie à l'Indy Car. Un jeu 100% US, 100% vitesse.**

20 **Le cinéma s'intéresse de près aux jeux ! Pour preuve, nous sommes allés découvrir les titres en préparation chez la Métro Goldwyn Mayer.**

30 **Après Toca Touring Car, l'éditeur britannique semble bien décidé à s'attaquer à V-Rally avec cette simulation baptisée Colin Mc Rae.**

40 **Depuis près de cinq ans, Pierre Adane (voir En Coulisses avec...) prépare une simulation de football. UEFA serait-il la simulation du siècle ?**

46 **Duke Nukem : Time to Kill, un curieux mélange entre Duke Nukem 3D et Tomb Raider à découvrir en exclusivité.**

48 **Les Aliens à l'assaut, avec ces toutes premières informations concernant l'adaptation en jeu du long métrage de Jeunet : Alien Resurrection.**

Feed back 4

Abonnement 111 & 119

Le CD de démos 120

Petites Annonces 127

Travellings

Bushido Blade	80	Rock'& Roll Racing 2	94
Gex 2-Enter the Gekko	84	Snow Racer'98	74
NBA Fastbreak '98	88	Theme Hospital	90
One	92	Timeshock !	96

Crunch v
événement
téléphonez
Crunch, partena
*CRUNC

94
74
90
96

Crunch, craquouille à tout destruire*

Jeu gratuit sans obligation d'achat valable jusqu'au 11 mars 98 pour la dictaille et jusqu'au 31 décembre 98 pour les cadeaux - NESTLE FRANCE RCS Meaux B 542 014 428 - © 1998 Gaumont/Cinécomic/France 3 cinéma

Crunch vous invite à participer à la grande Dictaille du "Parler Jacquouille" avec Christian Clavier, un événement qui aura lieu à Paris le 22 mars 1998. Pour faire partie des centaines de gagnants invités, téléphonez vite au 08.36.68.10.47.* *(2,23F/mn).

Crunch, partenaire de : "Les Couloirs du Temps, les Visiteurs 2".

Nestlé
C'est fort en chocolat

*CRUNCH Croustille à tout casser.

COURIR ICI

COURIR

TROUVEZ LES ICI

PORTEZ LES N'IMPORTE OÙ

LES CHAUSSURES DE CROSS-TRAINING* DE NIKE OFFRENT UNE ACCROCHE PARFAITE SUR LES TERRAINS DE FOOT, COURTS DE TENNIS, TERRAINS DE BASKET, PISTES DE VTT, PARKINGS, MOQUETTE, PODIUMS ET LA PLUPART DES AUTRES SURFACES CONNUES DE L'ÊTRE HUMAIN.

* MULTISPORT

SORTIE

Newman H

L'Indy vue par Psygno

Haas

Editeur : Psygnosis - Disponible en avril 98

Psygnosis abandonne un instant la Formule 1 pour se consacrer à l'Indy Car. Son ambition ? Faire découvrir au public européen l'un des sports automobiles les plus spectaculaires de la planète. Cette sage initiative sera-t-elle payante pour l'éditeur ?

Par ***Santoni Jean***

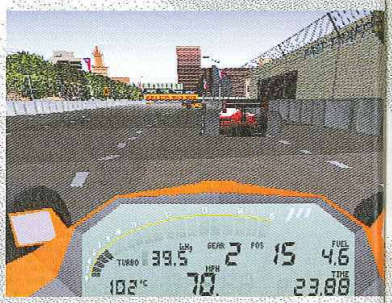
Pour les lecteurs qui n'auraient pas acheté le dernier hors série de PlayStation Magazine (une faute grave passible d'une exécution sommaire soit dit en passant), rappelons que Newman Haas est le nom d'une des écuries les plus talentueuses du championnat d'Indy Car. Vous savez ce sport automobile ricain qui ressemble de loin à de la Formule 1. Mmmm... Que se passe t-il ? Je vous vois tout à coup froncer vos sourcils interrogateurs en lisant ces lignes. Vous êtes peut-être en train de vous demander si Newman Hass a un rapport étroit avec Paul Newman, l'acteur mythique ? Bingo, c'est son écurie ! Incroyable, non ? Eh oui, on en apprend tous les jours.

Formula One 97 Ex Plus Alpha ?

Pour ce titre, Psygnosis a fait appel à une équipe de développeurs américains nouvellement formée, Studio 33. Mais l'éditeur britannique a été plutôt chouette et n'a pas pris le risque inconsidéré de lâcher le jeune studio dans la nature. Les développeurs ont effectivement bénéficié des conseils de l'écurie américaine pour l'ensemble des données techniques du championnat d'Indy Car ainsi que du concours des créateurs de Formula One 97, Bizarre Creation. Ces derniers d'ailleurs ayant carrément fourni à Studio 33 le fondement même de leur jeu : le moteur 3D. Cette simulation se devant être, à l'instar de F1 97, une référence du sport automobile sur console. Doit-on pour autant reprocher à Psygnosis de vouloir faire du neuf avec du vieux en exploitant un filon ? Non, pas tout à fait, car les développeurs ne se sont pas contentés d'un simple repompage éhonté. Les nombreux petits défauts dont souffrait le hit de Psygnosis (oui, il y en avait) ont été partiellement corrigés, notamment le clipping, nettement moins important, et les scintillements de l'horizon qui semblent cette fois avoir totalement disparu.

Oui, mais encore ?

Vous l'aurez compris, globalement, d'un point de vue technique, Newman Haas conserve ce qui a fait le charme et le succès de son aîné. La version qui nous a été présentée en témoignait. Le jeu tourne en 30 images par seconde, la 3D a un rendu très réaliste avec une multitude de détails, les graphismes, même si ce n'est pas hyper flagrant, sont en haute résolution (512x256) etc, etc... Mais alors, qu'est-ce qui différencie cette simulation d'Indy Car de Formula One 97 ? Qu'est-ce qui va bien pouvoir séduire les joueurs qui possèdent déjà le titre de Psygnosis ? Des petits détails d'abord. Comme, par exemple, des bruitages et des commentaires plus efficaces, la présence de rétroviseurs en vue cockpit, l'affichage à l'écran du tracé du circuit comme dans The Need For Speed, des "Pit Stops" dignes de ce nom avec des mécanos "polygonisés" et motion capturés, des focus dynamiques sur les accrochages via des effets de zoom surprenants qui renforcent le côté spectaculaire des courses mais aussi un mode carrière, un mode deux joueurs mettant en lice 6 autres concurrents gérés par le CPU et, pour finir cette longue énumération, une option qui manquait beaucoup à F1 97 et à ses fans, les incontournables ralentis.



Découvrez le championnat d'Indy Car en compagnie de Psygnosis

Pas d'accident en 3D pour Newman Haas mais des effets de caméra dynamique lors des crashs hyper efficace.

Mourez cultivé !

En 1982, Paul Newman et le magnat de l'automobile Carl Haas, qui se sont affrontés lors des championnats américano-canadiens, envisagent la possibilité de s'associer pour fonder une écurie d'Indy Car. Un an après, en 1983, la société Newman Haas naissait. Rappelons que Haas a tout de même remporté en deux décennies pas moins de 11 championnats...

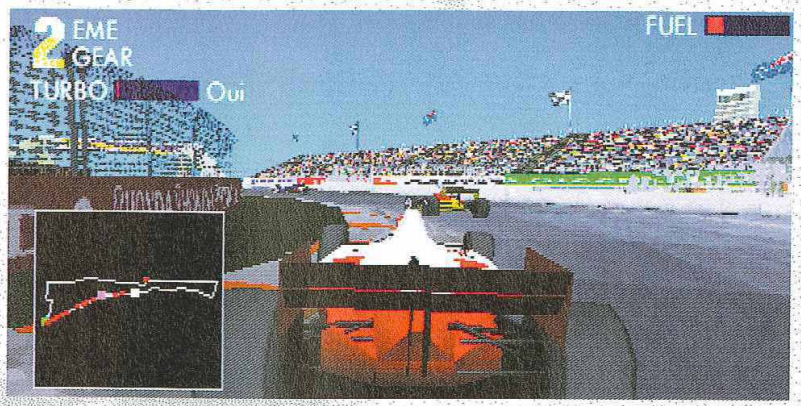
Quel pour

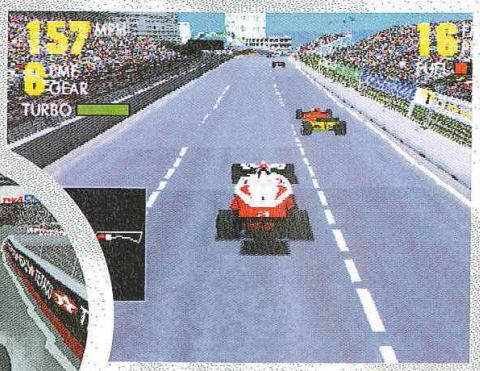
M

ce côté du vieu
abonné au câ
André Ribeiro,
pilotes, vous p
officiels de la
Teams). Des
(ovales, villes,
plus impatients
été laissé au ha
heurter à un p
joueurs, la simu
on vous laisse d
ces deux softs
le même regist
Indy, vous saisis
bébé de Studi
même beaucoup
faire malgré les
niables de sa
Affaire à suivre.

Quelles chances pour Psygnosis ?

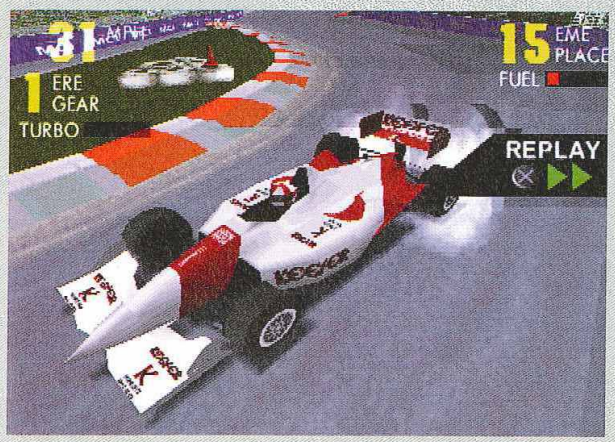
Mais Newman Haas c'est aussi l'occasion pour des milliers de joueurs de découvrir un nouveau sport automobile, l'Indy Car. Deux mots qui, il est vrai, ne signifient pas grand-chose de ce côté du vieux continent, sauf si vous avez la chance d'être abonné au câble. Christian Fittipaldi, Michael Andretti, André Ribeiro... Newman Haas proposera un choix de 15 pilotes, vous pourrez exercer vos talents sur les 11 circuits officiels de la saison 97 de CART (Champion Auto Race Teams). Des tracés techniques et extrêmement variés (ovales, villes, circuits classiques). Mode arcade pour les plus impatients, mode simulation pour les puristes, rien n'a été laissé au hasard. Seulement voilà. Psygnosis risque de se heurter à un problème de taille. En effet, dans l'esprit des joueurs, la simulation automobile a déjà un nouveau nom, on vous laisse deviner... Gran Turismo of course ! Bien que ces deux softs ne jouent pas tout à fait sur le même registre (Grand Tourisme, Indy, vous saisissez la nuance ?), le bébé de Studio 33 a tout de même beaucoup de soucis à se faire malgré les qualités indéniables de sa réalisation. Affaire à suivre...





Pas mal...

Paul Newman qu'on ne présente plus a remporté quatre championnats américains de sport automobile et apparaît dans le livre Guiness des records en tant que pilote le plus âgé (70 ans) à avoir remporté une course à caractère professionnel : les 24 heures de Daytona en 1995. Respect.



STARGAMES

Département Vente par correspondance TEL : 0032(0)477.307.942
1 Bis ,rue des sapins - 7321 Blaton - (Belgique)
DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 h A 19 h.
NOUVEAU : COMMANDEZ AUJOURD'HUI ET VOUS SEREZ LIVRE DEMAIN (Par transport express)
Magasin : 10 ,rue Astrid - 7600 Péruwelz (Belgique) - TEL/FAX : 0032(0)69.777.166
OUVERT DU LUNDI AU VENDREDI DE 13 h A 19 h LE SAMEDI DE 10 h A 19 h.

JEUX PLAYSTATION NEUFS

TOUTES LES NOUVEAUTES A 329 FF ou 1999 FB

BLOODY ROAR
BROKEN HELIX
BUSHIDO BLADE
BUST A MOVE 3
DIABLO
DREAM
K1-ARENA FIGHTER
MACE
NAGANO 98

NHL 98 POWERPLAY
NHL FACE OFF 98
ONE
PITFALL 3D
PREMIER MANAGER
PROPINBALL TIME SHOCK
POWERBOAT RACING
QUAKE
RIVEN

SAN FRANSISCO RUSH
SKULL MONKEYS
SNOW RACER 98
SPICE WORLD
STARWARS MASTER of T.
STEEL REIGN
UBIK
WARHAMMER 2
WWC VS THE WORLD

LES JEUX A 299 FF ou 1799 FB
ACTUA ICE HOCKEY
ADIDAS POWER 2
ARMORED CORE
CLOCK TOWER
COOL BORDERS 2
DBZ FINAL BOUT
DISCWORLD 2
FIFA 98
FINAL FANTASY 7
FORMULA ONE 97
LAST REPORT
MOTO RACER
NASCAR 98
NBA LIVE 98
NHL 98
PGA TOUR 98
RESIDENT EVIL DIRECTOR CUT
TEST DRIVE 4
TOMB RAIDER 2
****
TIME CRISIS+GUN 469 FF ou 2799 FB
****
Fighting Force+Pad 319FF ou 1899FB

LES JEUX A 279 FF ou 1699 FB
BAPHOMET 2
CRASH BANDICOOT 2
HERCULES
NIGHTMARE CREATURE
SHADOW MASTER
****
LES JEUX A 269 FF ou 1599 FB
NAMCO MUSEUM VOL 5
PANDEMONIUM 2
V-RALLY

LES JEUX A 179 FF ou 1099 FB
CRASH BANDICOOT 1
DESTRUCTION DERBY 2
DIE HARD TRILOGY
MICRO MACHINE V3
SOVIET STRIKE
WIPE OUT 2097
****
LISTE COMPLETE SUR DEMANDE

BON DE COMMANDE A RETOURNER A STARGAMES VPC
1 Bis ,rue des SAPINS - 7321 BLATON - Belgique

TITRES	PRIX

FRAIS DE PORT **37 FF** ou **180 FB** POUR **1** OU **2** ARTICLES
PAR ARTICLE SUPPLEMENTAIRE : **+ 20 FB** ou **4 FF**
CONTRE REMBOURSEMENT : **+ 180 FB** ou **30 FF**

TOTAL

VEUILLEZ JOINDRE AU BON DE COMMANDE VOTRE NOM ET ADRESSE COMPLETE SUR PAPIER LIBRE.
PRIX VALABLE UNIQUEMENT EN VPC et dans LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

Libérez la bête qui est en vous !

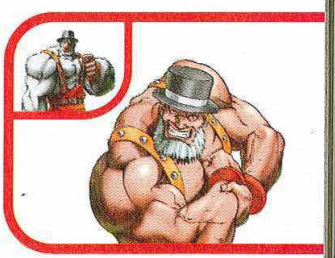
Ca y est ! Vous allez enfin pouvoir vous dépasser dans un jeu de baston. Avec Bloody Roar, on rugit de plaisir, ici chaque personnage se métamorphose en animal féroce et ce n'est pas de l'astrologie chinoise. En pleine action, transformez-vous en une véritable bête déchaînée pour mieux vaincre votre adversaire. Puissance, vitesse, intensité, après ça vous ne regarderez jamais plus un lapin de la même façon. **Bloody Roar, tout simplement bestial !**

Player One : 95% - PlayStation Mag : 8/10 - Joypad : 91%
Crazy Games : 8/10 - Consoles + : 93% - **Mega Hit**
CD Consoles : 5★/6 - Consoles News : 91% - **Hit du mois**
Total Play : 9/10

BLOODY ROAR

3615 VIRGIN GAMES* Astuces, infos, cadeaux.
08 36 68 94 95*
*2,23 F la minute

© 1998. Hudson Soft C
©



© 1998. Hudson Soft Co. Ltd. Bloody Roar is a trademark of Hudson Soft Co. Ltd. Portions. PlayStation and the PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment
© 1997 Eighting/Raising. Licenced and published by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.

Virgin INTERactive

http://www.virgininteractive.fr

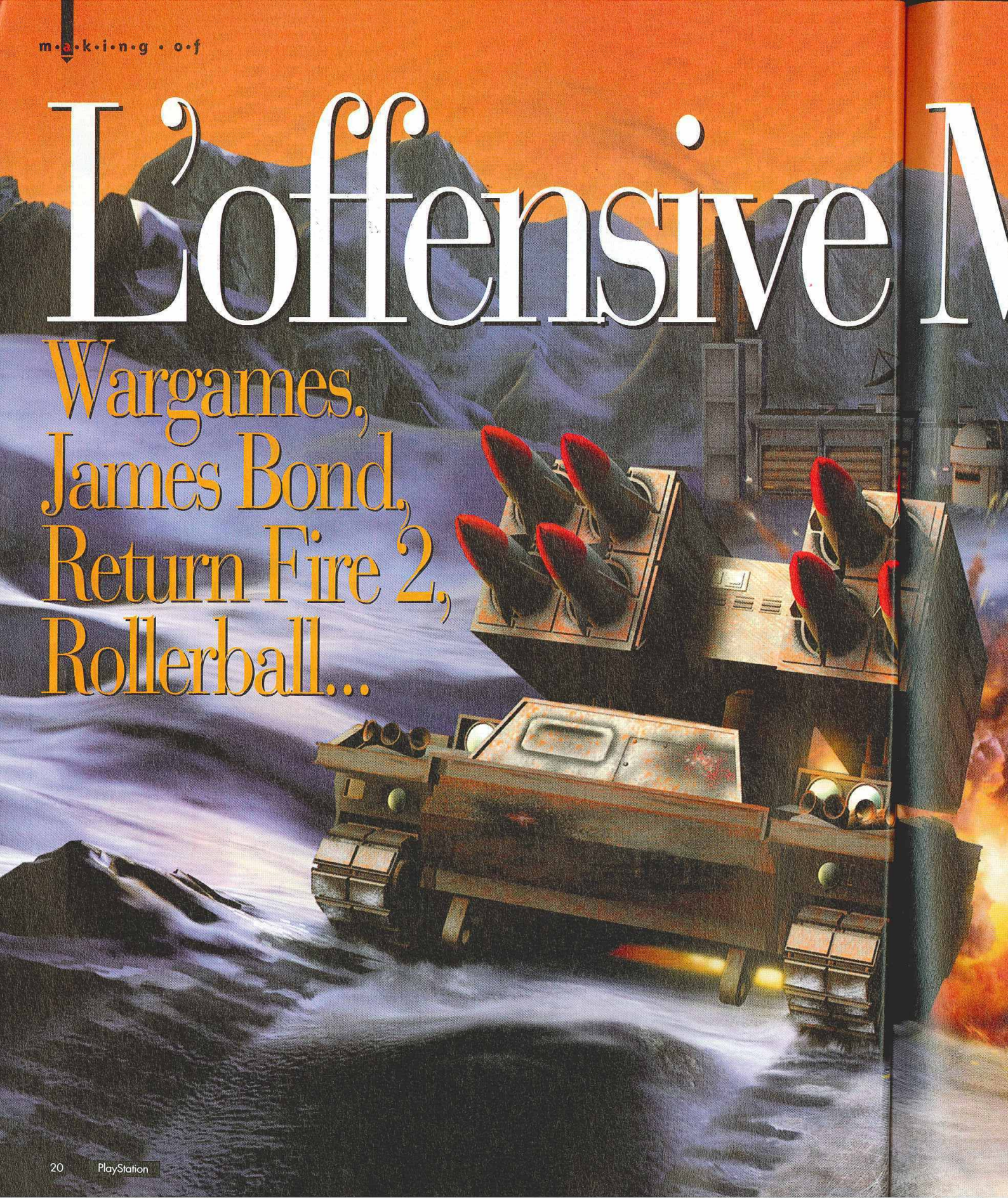
PlayStation

HUDSON

REFLEXION FAITE

L'offensive M

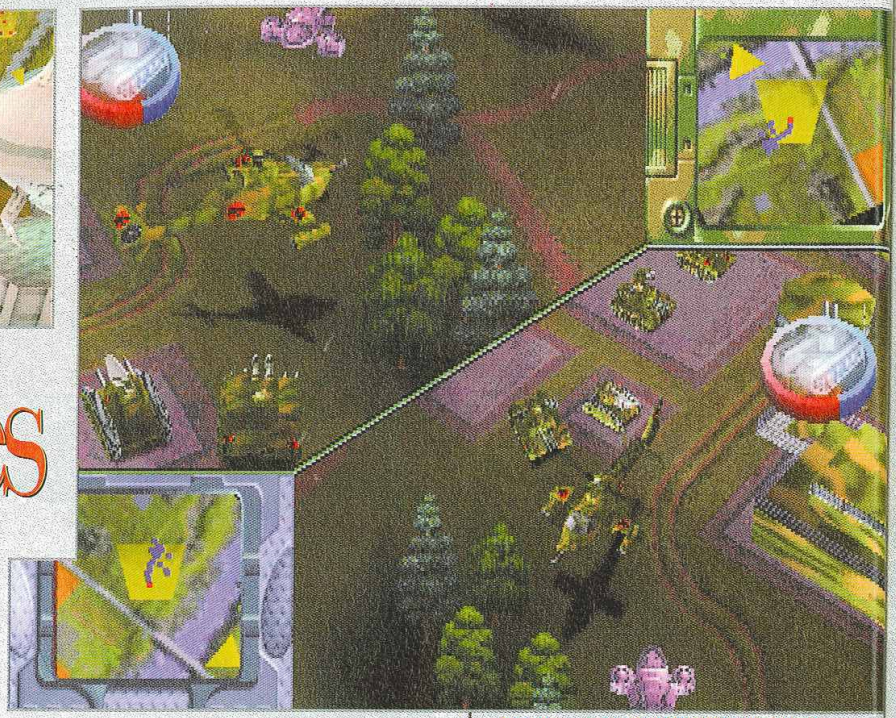
Wargames, James Bond, Return Fire 2, Rollerball...



e MGM

Par Benjamin Janssens

Après les studios Fox aux Etats-Unis, ce sont ceux de la Metro-Goldwyn-Mayer qui investissent des dollars dans le secteur du jeu vidéo. Au programme, des produits adaptés de films à succès comme Wargames et le dernier James Bond, Tomorrow Never Dies mais aussi des titres originaux comme Return Fire 2, le tout distribué par Electronic Arts. De passage dans leurs locaux à Los Angeles, nous avons vu à quel point le département chargé de «l'interactif» compte s'impliquer. Un volontarisme dont les pages et les images exclusives qui suivent sont la preuve flagrante.



Wargames Defcon 1

Film phare des années 80, Wargames fait actuellement l'objet d'une adaptation par un studio de développement british dénommé ISL. Zoom sur ce Risk interactif étonnant.

Dans mon tank, je me fais un plaisir de détruire la base militaire de WOPR.

1983. Un jeune pirate du nom de David Lightman se connecte, presque malgré lui, au «cerveau» de l'armée américaine, un super-ordinateur du nom de WOPR (prononcez «wopere») et déclenche une guerre mondiale virtuelle qui tourne rapidement au cauchemar... Lors de sa sortie dans les salles, Wargames avait fait fureur. Nul ne connaissait vraiment ce que le terme anglais «hacking» signifiait. Aujourd'hui, Internet a explosé et les hackers, ces pirates du virtuel, évoluent par dizaine dans les réseaux informatiques. Développé en Angleterre par les Oliver Twins responsables de l'amusant Firo & Klawd sur PlayStation, le jeu Wargames - Defcon 1 reprend le concept du film avec un scénario totalement inédit.

Defcon 5 = paix, Defcon 1 = Aïe !

Engagé par l'U.S. Army, David Lightman est chargé d'optimiser WOPR afin d'empêcher un nouveau dysfonctionnement. Seulement voilà, comment être sûr de l'infaillibilité du super ordinateur ? Tout simplement en le connectant à Internet pour permettre à d'autres génies de l'informatique de se frotter aux neu-

Un mode deux joueurs qui risque d'en séduire plus d'un par son dynamisme.

Pour mieux apprécier l'action, plusieurs vues sont disponibles. Toutefois il n'y a pas de vue interieure.

EDITEUR : MGM INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR : INTERACTIVE STUDIOS LIMITED
DISPONIBILITÉ : JUIN 1998

MGM : Quand le lion sort ses griffes

«Le succès de GoldenEye 007 sur Nintendo 64, film qui nous appartient et dont nous avons accordé les droits à Rare et Nintendo pour en faire un jeu, nous a convaincu.» Ces mots sont ceux de Ron Frankel, responsable du département interactif au sein des MGM Studios. Cet homme au regard franc ne mâche pas ses mots quand il s'agit de justifier la venue de MGM dans le secteur du jeu vidéo. «Nous ne voulons pas réitérer l'expérience de Time Warner, mais plutôt prendre exemple sur Fox avec Die Hard Trilogy», affirme-t-il. Détenteurs du plus important catalogue de films en vidéo dans le monde, avec 6 000 titres (Rocky, Le Silence des Agneaux...), les studios MGM sont décidés à en découdre avec la concurrence sur PlayStation. «Notre politique consistera à financer des jeux inédits et des produits de licence à partir de films comme la série des James Bond et Rollerball. Pour ma part, je verrais bien une adaptation de la série télévisée Stargate (actuellement diffusée aux U.S.A.) ainsi que du film Bloodsport avec Jean-Claude Van Damme...» Qui a dit que l'avenir serait sans surprise ?

un par son dynamisme.

s vues sont disponibles:
n pas de vue intérieure.

E

UDIOS

UIN 1998

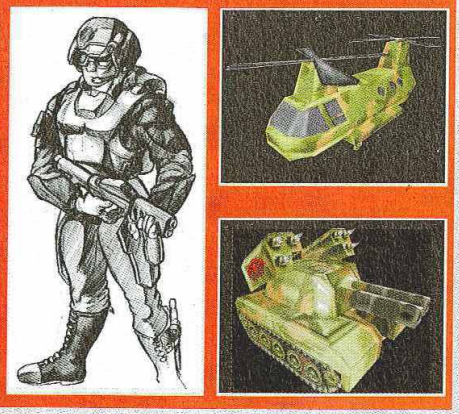
troits à Rare et
tement interac-
venue de MGM
re exemple sur
nde, avec 6 000
sur PlayStation
érie des James
nt diffusée aux
e ?

ronces virtuels de WOPR ! «Le joueur a le choix entre incarner WOPR ou l'un des pirates du Net qui l'affrontent», précise Philip Oliver, frère jumeau d'Andrew Oliver et responsable du projet. «Le hic, c'est que le test opéré par David tourne mal. Si bien qu'à la tête de l'une ou l'autre des parties, le joueur ne sait pas s'il s'agit d'une fiction ou si chaque missile lancé est réel.»

Wargames accessible

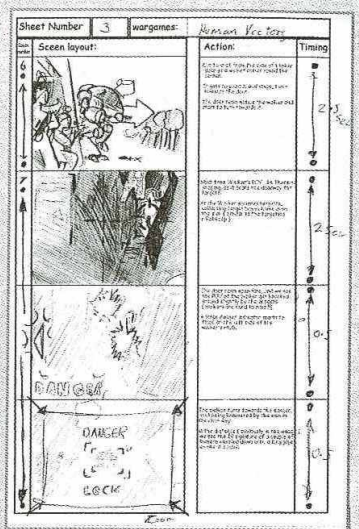
Jeu de stratégie avant tout, Wargames - Defcon 1 diffère de ses pairs (Command & Conquer and co) par sa façon de jouer. Ici, le joueur dirige une seul unité à la fois (un tank, une jeep, un hélicoptère... Il en existe trente-deux en tout, seize pour les humains et autant pour WOPR). «Nous avons créé un jeu de stratégie/arcade, explique Philip. Aux commandes d'une unité unique, le joueur combat en live avec la possibilité, quand et s'il le souhaite, de changer d'unité et de faire intervenir tout ou partie des troupes éparpillées sur le terrain via le menu des options.» Un mode de jeu qui - étonnamment - dynamise l'action dans la mesure où il rend le joueur plus responsable de son unité qui subit les assauts de l'adversaire. Toutefois ce système ne fonctionne que si l'intelligence artificielle est soignée. Sur Wargames, l'IA est l'une de nos priorités. Lorsque l'ennemi attaque, les unités qui ne sont pas sous contrôle direct de l'utilisateur réagissent automatiquement, avec des variantes selon la situation.

Les humains. Chaque camp comprend seize unités distinctes.

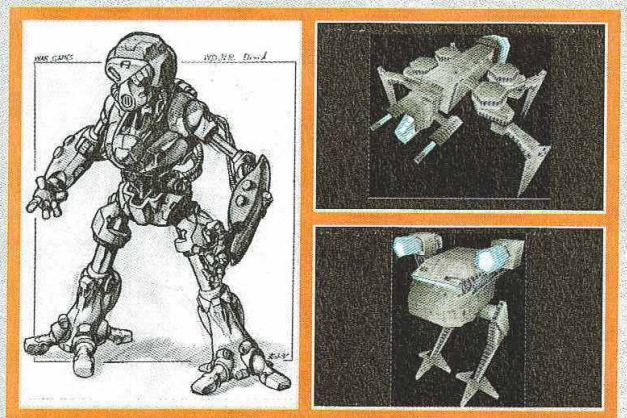


Wargames x 2

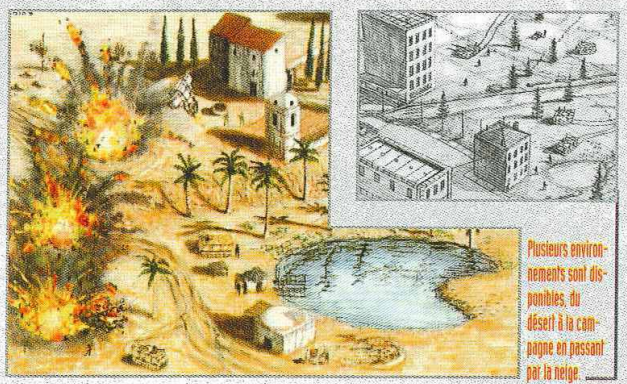
L'autre originalité de Wargames - Defcon 1 est le mode deux joueurs. Le mode link a été abandonné au profit de l'écran splitté en diagonal. Contre toute attente, cela fonctionne parfaitement, chaque protagoniste étant trop occupé à gérer son armée pour regarder ce que fait l'autre. Ainsi, dans un univers en 3D, au travers de trente missions définies ou en mode one-on-one, l'objectif est le même : ramener la paix en passant de Defcon 1 à Defcon 5. Un premier essai réussi qui marquerait l'arrivée d'un genre nouveau ? Pourquoi pas. Ce qui est sûr, c'est que ISL et MGM ont décidé de mettre le paquet sur ce jeu.



Les séquences en images de synthèse ont toutes préalablement été «storyboardées».



Du côté de WOPR, les véhicules et même les fantassins sont des robots dont certains ne sont pas sans rappeler Star Wars.



Plusieurs environnements sont disponibles, du désert à la campagne en passant par la neige.

LOGICIEL LAND
JEUX VIDEO

neuf occasion vente échange achat

nous rachetons CASH
vos anciens jeux et consoles

des magasins pour les fêlés de jeux vidéo
depuis 1992 avec des prix fous pour un choix dingue

VENEZ COMPARER !
vous ne serez pas pris
pour un

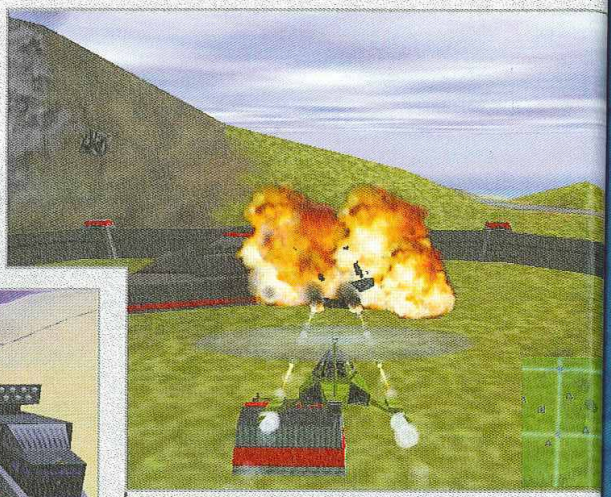
des jeux à gagner toute l'année,
une carte fidélité,
des chèques cadeaux...

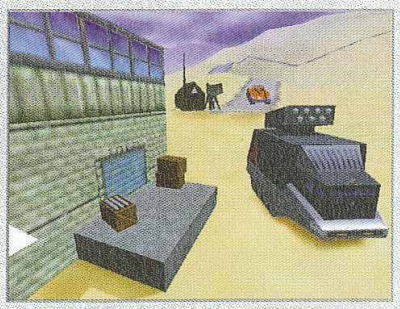
CAEN 30 rue de Bras 14000 02.31.50.10.30
SAINT LÔ 3 rue du Belle 50000 02.33.25.22.79
LE HAVRE 96 rue Victor Hugo 76100 02.35.55.55.55
CHERBOURG Prochainement ...

EDITEUR :
MGM INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR :
PROLIFIC
DISPONIBILITÉ :
OCTOBRE 1998

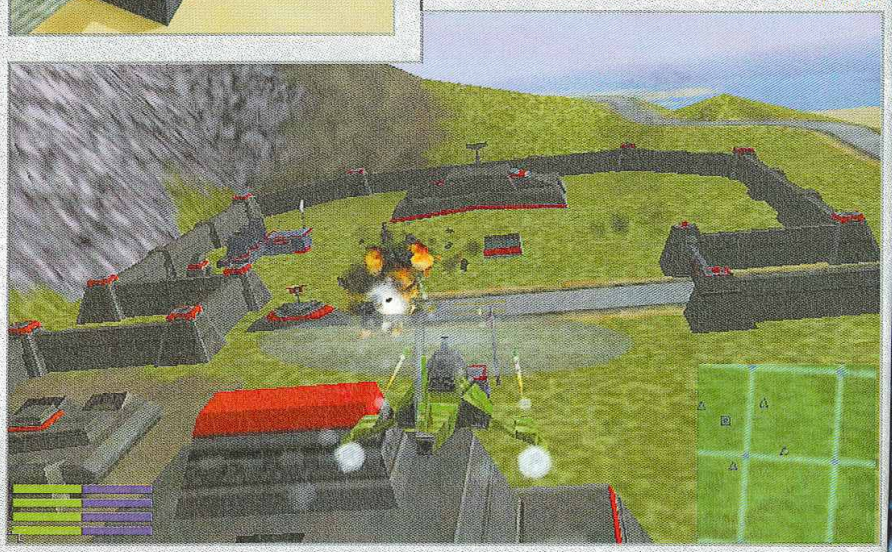
Return Fire 2

Après un premier épisode PlayStation Return Fire 2 figure enfin sur les plannings. Conçu par Prolific, développeur à l'origine de la saga, ce jeu d'échecs militaire en 3D, sur fond de musique classique, est d'une originalité surprenante.

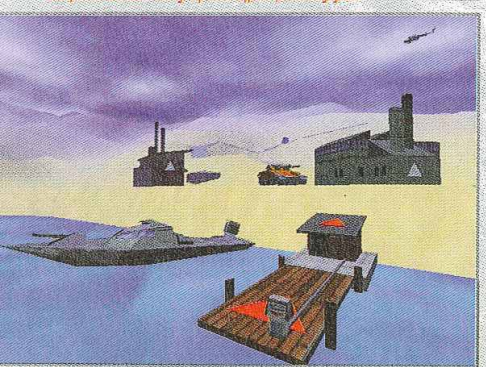




Le drapeau à récupérer se cache au sein d'une tour de la base ennemie, pas toujours évident à découvrir du premier coup.



L'un face à l'autre. Les stratégies peuvent différer. Qui sortira gagnant ?



Attention, il faut penser à remettre du fuel ou de l'essence dans les véhicules, sans quoi : it's the end of the world.

Contrairement aux trois autres jeux qui nous ont été présentés lors de notre visite, Return Fire 2 ne découle pas d'un long métrage. Comme l'explique Reichart, chef de projet chez Prolific dont le Q.G. est à Glendale dans la banlieue de L.A., «RF2 ressemble avant tout à un jeu d'échecs en 3D qui tire ses racines d'un hit sur console 3DO.» Et d'enchaîner : «Plus précisément, ce jeu de guerre est, en fait, la version interactive pour adultes du jeu de scouts qui consiste à aller chercher un drapeau jalousement gardé par l'adversaire pour le ramener dans son camp.»

Blietzkrieg interactive

Pour ceux qui n'auraient jamais entendu parler de Return Fire, voici comment se déroule une partie. Aux commandes d'un véhicule militaire, volant ou non, le joueur doit : 1/ Aller capturer le drapeau caché à l'intérieur de la base ennemi, et 2/ Le ramener dans son camp en un temps minimum. La difficulté de l'opération tient au fait que l'utilisateur n'est autorisé à manœuvrer qu'un seul véhicule à la fois. Pour en utiliser un autre, il peut, au choix, détruire celui dont il dispose ou revenir à la base pour en changer. Enfin, pour corser le tout, le nombre d'unités, le fuel et le temps sont limités et seule - oui, seule ! - la jeep est capable de s'emparer du drapeau. La réussite d'une mission dépend donc de l'ordre dans lequel sont utilisés les membres de l'armée. D'où le rapport avec le jeu d'échecs.

Un pion, un cavalier et... un fou !

Return Fire 2 comporte une cinquantaine de cartes dont la surface varie, la plus grande mesurant 144 km2. «Nous avons allié réalisme, stratégie et ludisme, observe Reichart. La recette qui avait fait le succès de Return Fire a subi quelques améliorations pour satisfaire les fanatiques du genre tout comme les néophytes.» Dans cette suite, six véhi-

nnemie, pas toujours évident à
découvrir du premier coup.

cur n'est autorisé à
s. Pour en utiliser un
i dont il dispose ou
n, pour corser le tout,
sont limités et seule
emparer du drapeau.
onc de l'ordre dans
mée. D'où le rapport

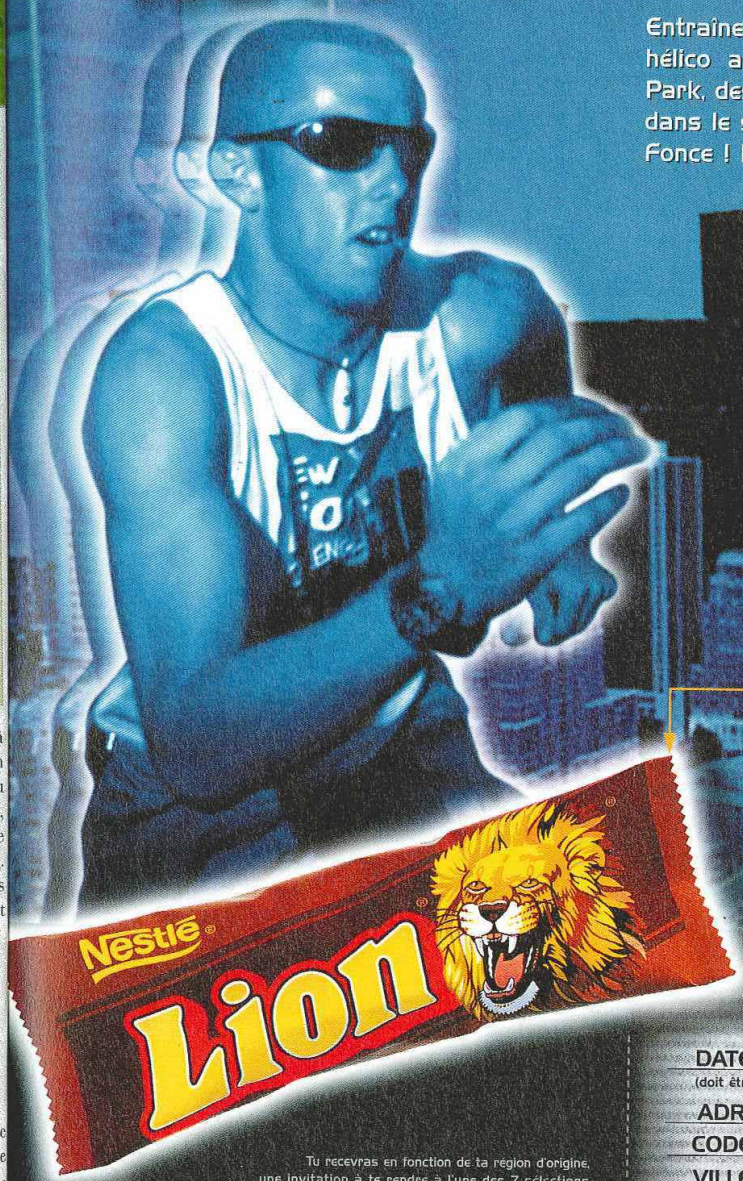
un fou !

une cinquantaine de
varie, la plus grande
Nous avons allié réa-
me, observe Reichart.
e Return Fire a subi
ire les fanatiques du
s cette suite, six véhi-

VIENS DÉVORER NEW YORK

NEW YORK LION CHALLENGE
Nestlé Lion

Entraînement avec les Pompiers de New York, raid en hélico au-dessus de Manhattan, roller dans Central Park, descente en rappel d'un building, course poursuite dans le subway ... Prêt pour l'aventure ?
Fonce ! New York t'appartient !



Pour t'inscrire très vite, 2 solutions :

- Utilise le bon de participation qui se trouve en ce moment sur les barres LION porteuses de l'opération.
- Découpe le bulletin de participation ci-dessous. Remplis-le soigneusement et renvoie-le impérativement à l'adresse suivante :

New York Lion Challenge 98
Cedex 3826
99382 PARIS
CONCOURS

DATE LIMITE D'INSCRIPTION 30 MARS 98

PM

NOM

PRENOM

DATE DE NAISSANCE SEXE
(doit être comprise entre le 31 août 79 et le 1er mars 85)

ADRESSE

CODE POSTAL TELEPHONE

VILLE

Concours réservé à toute personne née entre le 31 août 79 et le 1er mars 85. Envoi de la participation aux sélections jusqu'au 30 mars 1998 impérativement, le cachet de la poste faisant foi. Règlement complet et remboursement du timbre sur simple demande à l'adresse suivante :
New York Lion Challenge 98
Cedex 3826 - 99382 PARIS CONCOURS

INFORMATIONS SUR LE 08 36 68 16 66 (2,23 F la minute)

Tu recevras en fonction de ta région d'origine, une invitation à te rendre à l'une des 7 sélections (dans la limite des places disponibles, soit 150 par sélection) :

RENNES le 18 avril - MARSEILLE le 25 avril
LYON le 2 mai - LILLE le 9 mai - BORDEAUX le 16 mai - PARIS le 30 mai - STRASBOURG le 6 juin.

NEW YORK LION CHALLENGE, L'AVENTURE SANS LIMITE DANS LA JUNGLE URBAINE

Six véhicules disponibles pour vaincre

La jeep : rapide, elle ne largue que des grenades. Elle seule peut cependant transporter le drapeau.

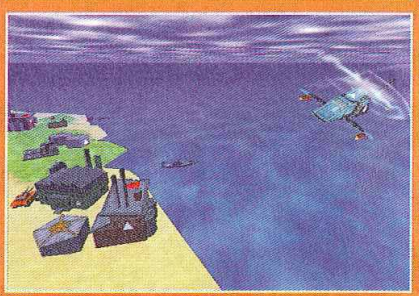
Le tank : moyennement puissant, ce véhicule est idéal pour aller en reconnaissance.

L'ASV : lente mais très puissante avec ses missiles longue portée, cette unité doit être utilisée pour détruire les bases ennemies.

L'hélicoptère : rapide, il permet de survoler le camp ennemi et de frapper avec précision.

Le jump jet : ultra-rapide, ce véhicule est efficace pour des opérations éclairs dans les terres comme en mer.

Le PT boat : ce navire de guerre est idéal pour attaquer l'ennemi à partir des côtes, et de loin, sans risquer ainsi une grosse riposte.

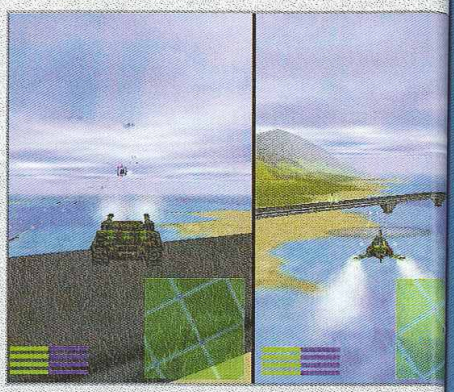


A bord d'un hélicoptère ou d'un tank, il est possible de tout détruire.

cules dotés de capacités propres sont à disposition (jeep, tank, ASV, hélicoptère, jump jet et PT boat) pour aller de la ville à la jungle, du désert aux montagnes enneigées. «Quel que soit le véhicule, il est possible d'adopter une vue intérieure ou extérieure. Et, comme dans Return Fire premier du nom, à chaque moyen de transport correspond une bande son spécifique, un morceau de musique classique célèbre qui décoiffe !» Un clin d'œil original que les fans d'Apocalypse Now apprécieront à sa juste valeur.

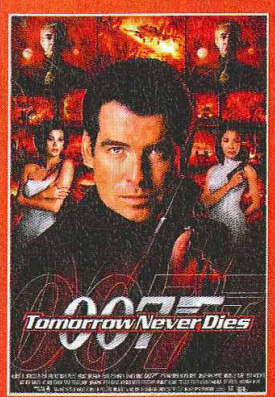
Un peu de musique classique

L'autre particularité de Return Fire 2 réside dans son mode multi-joueurs. Pour satisfaire le plus grand nombre, Reichart et son équipe ont inclu un mode deux joueurs en écran séparé et un mode trois ou quatre joueurs en link. «L'idéal est d'avoir le choix... Le choix entre faire face seul à l'ennemi ou en coopérant avec un ami. Le choix aussi d'affronter, ce même ami, seul ou en équipe.» Cool ! Il sera décidément difficile de s'ennuyer devant à un tel jeu. Au pire, si les graphismes et le concept ne vous plaisent pas (ce qui serait faire preuve de mauvaise volonté, avouons-le), vous pourrez toujours éteindre le poste de télévision et écouter la bande son à vous décoller les tympans. C'est ce qu'on appelle un produit universel, non ?



Un tank et un hélicoptère. Le duo devrait faire des ravages en mode Coopérative.

Deux licences dans les bagages



Le développement des jeux James Bond : Tomorrow Never Dies : The mission continues et Rollerball sur PlayStation, adaptations de films à succès, a été confié par MGM à des sociétés extérieures, ayant respectivement pour nom Black Ops et Z-Axis. Voici ce que nous en savons.

My name is Bond, James Bond

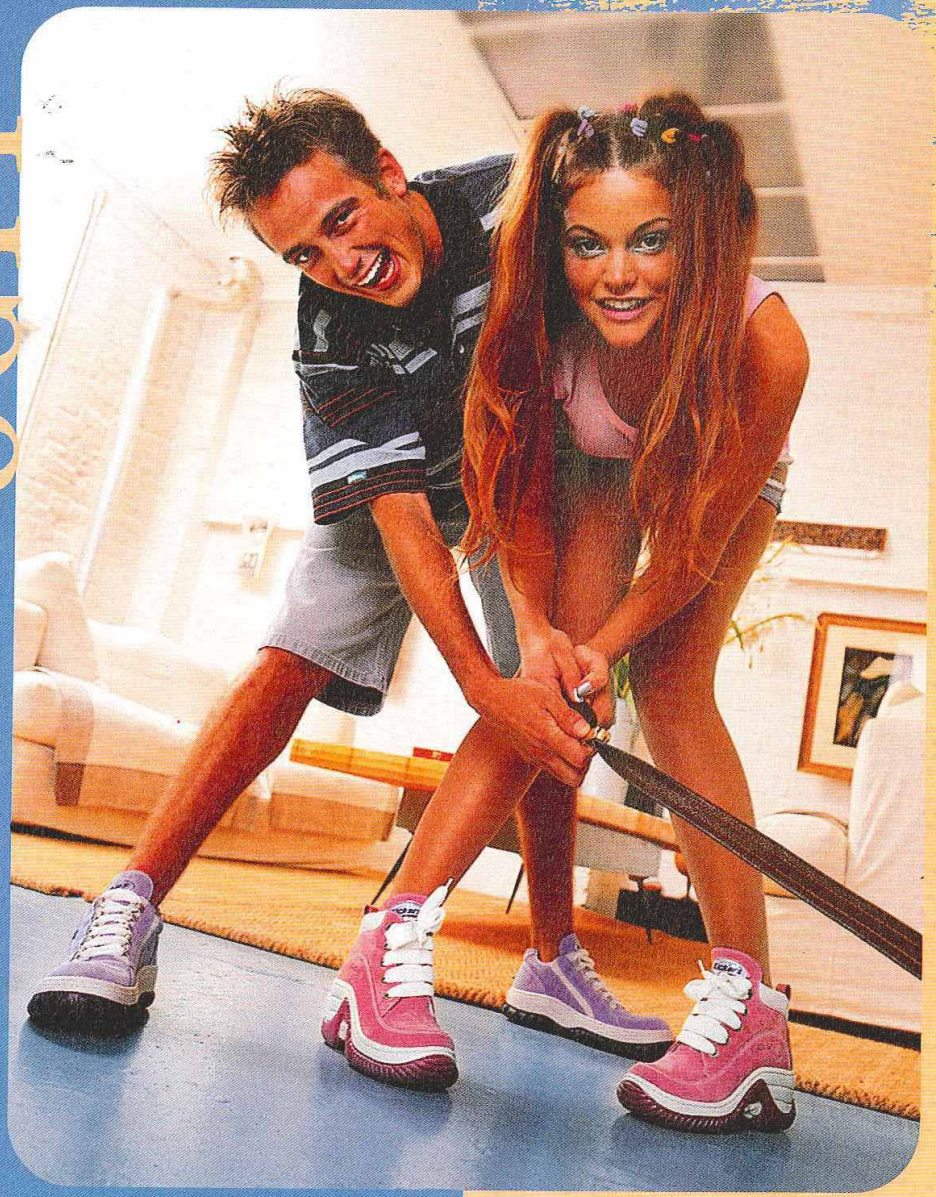
Pour l'heure, terminé à 40 %, Tomorrow Never Dies : The mission continues sera un grand jeu d'aventure dans lequel le joueur incarnera le célèbre agent secret. Comme pour Wargames, le scénario du jeu constitue une suite au film. Certains décors en 3D nous ont paru très prometteurs. Nous avons notamment vu évoluer le héros sous l'eau vêtu d'une combinaison de plongée et tentant d'échapper à de gros crocodiles. D'autres niveaux propulseront le joueur sur les pentes enneigées des Alpes ou dans les couloirs d'une station thermale grouillante de soldats (vue à la Doom-like). Prévue pour le mois d'octobre de cette année, cette adaptation pourrait faire grand bruit. Nous en reparlerons très prochainement...

L'arène de la mort

Sorti en 1974, Rollerball est un film culte ultra-violent dont l'action se prêtait parfaitement à une adaptation (l'histoire tourne autour d'un sport futuriste qui prend place dans une arène où tous les coups sont permis pour ravir la balle à l'adversaire et marquer des points). Z-Axis, qui développe actuellement un jeu de foot pour la coupe du monde, a accepté de remplir cette mission pour début 1999. «Nous comptons faire se rencontrer des équipes de cinq ou six personnes, a confié Jim Simmons, responsable du projet. Il y aura un bikers entouré de plusieurs skaters dont l'objectif, à l'image du film, sera de mettre la boule en métal dans les buts adverses.» Là encore, vous en saurez plus dans les mois qui viennent.

Tellement plus drôle en Kickers !

surf



KICKERS®
LA LEGENDE EN MARCHE

Liste des points de vente disponible au : 02 51 43 15 31

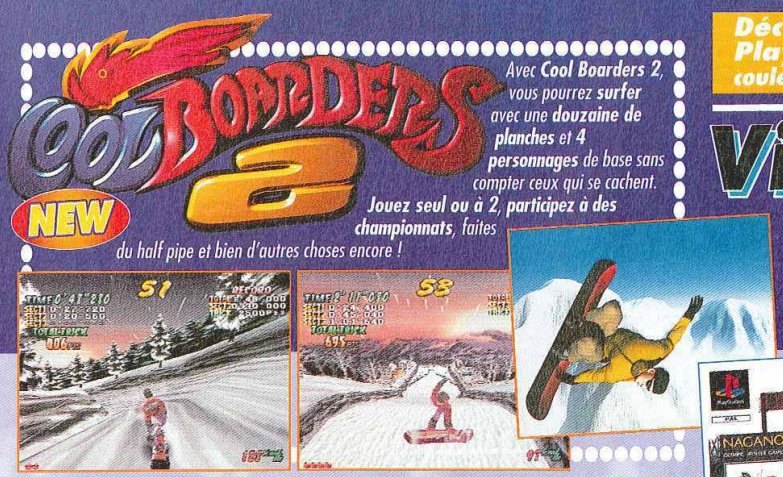
En mars 3 NOUVEAUX MICROMANIA

NANTES - MARSEILLE - ORLEANS

LA PLA
+1 m

Découvrez les Tops d'Or 98 PlayStation dans le catalogue couleur disponible chez Micromania !! GRATUIT

Vivez les sports d'h... grâce à votre Play... avec CoolBoarders 2, Nagan...



NEW

Avec **Cool Boarders 2**, vous pourrez **surfer** avec une **douzaine de planches** et **4 personnages** de base sans compter ceux qui se cachent. **Jouez seul ou à 2, participez à des championnats**, faites du half pipe et bien d'autres choses encore !

NEW

Fous de glisse, non vous ne rêvez pas ! Vous pouvez participer aux **jeux olympiques d'hiver**. 13 épreuves disponibles : **ski alpin, saut à ski, snowboard, freestyle...** Avec un **mode compétition olympique** ou **challenge** vous pourrez vous éclater à **4**. De plus la **manette analogique est compatible.**

TOP

Au XIX° siècle, de **mystérieuses hordes de démons** envahissent la ville de **Londres**. A vous de choisir la bonne personne, un **prêtre** ou une **jeune fille** qui auront la lourde tâche de **nettoyer la ville** des ces **monstres avides de sang**. Ce jeu est un mélange subtil de Tomb Raider et de Resident Evil.

NEW

Voici un **jeu de combat** original : graphismes soignés, rapidité exemplaire... Jouer avec **8 personnages principaux** sans oublier ceux qui sont cachés, chacun ayant la possibilité de se **transformer en animal.**

NEW

NEW

Konami, champion des simulations sportives, vous permet de participer au **championnat NBA 98 ! Motion capture, modélisation** de vos stars préférées rendent le **jeu encore plus réaliste : slam, alley cops, plusieurs vues, possibilité de transfert, gestion et création de joueurs...**

Jeu disponible MARS 98

Versailles arrive enfin sur votre PlayStation ! Plongez dans cette **magnifique reconstitution historique** qui, grâce à un système unique de programmation, vous permettra de vous balader dans de **superbes décors en 3D**. Une excellent occasion de se cultiver tout en s'amusant !

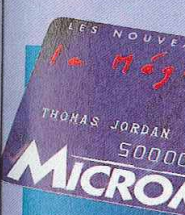
TOP

NEW

Dark Omen est un **wargame en 3D** temps réel. Vous êtes **libres de vos mouvements et du choix** des angles de caméra. Vous incarnez le **capitaine d'une armée** de mercenaires chargés de délivrer cette terre des hordes des ténèbres : **régiments** de cavalerie, d'infanterie, d'archers et de sorciers, **machines de guerre...**

NEW

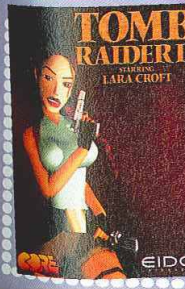
Ce jeu de **combat** vous permettra de jouer **avec et contre des samouraïs : rapidité du jeu, originalité des décors** pour échapper à l'adversaire plus facilement ; plus de **12 personnages** très fins ainsi que la possibilité de jouer avec la **manette analogique** sont les atouts de ce jeu.



GRATUIT
avec le 1
De nombre
privilèges
la Mégaca
de remise
prix canon

* Sauf sur les Consoles . Remise de réduction de 50 F.

3615 MIC
Tout le catalo
(1,29 F. la



LA PLAYSTATION +1 manette 990F*

PlayStation

orts d'hiver
otre PlayStation
ers 2,
Nagano...

ous NEW
in, saut à ski,
compétition

rtives, vous permet de
lotion capture,
t le jeu encore plus
es, possibilité de

NEW
rapidité
per à l'adversaire plus
ns ainsi que la

MICROMANIA

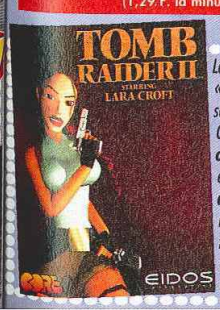
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

GRATUITE avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !
* Sauf sur les Consoles. Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F.

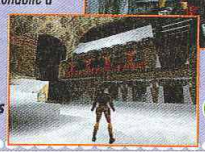
NOUVEAU SERVICE !
Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation et Nintendo 64
* Voir conditions à la caisse

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)

GARANTIE MICROMANIA 1 AN SUR TOUS LES JEUX



La belle Lara part à la recherche de la *«Dague de Xian»* : *5 univers* subdivisés en plusieurs niveaux, de la Chine à Venise et au Tibet, utilisation de *2 objets en même temps*, conduite d'engins, de *nouvelles armes*, de *nouveaux monstres*. Les milliers de fans qui la connaissent seront *encore plus ébahis* devant sa beauté.



TOP

LES MICROMANIA

MICROMANIA NANTES NEW
Centre Commercial Beaulieu
44000 Nantes

MICROMANIA ORLÉANS NEW
Centre Commercial Place d'Arc
45000 Orléans

Ouverts tous les dimanches

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Elysées
Mo George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot
et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10
LA TÊTE DANS LES NUAGES

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Mo & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA ITALIE 2
Centre Commercial Italie 2 - Niveau 2
A côté de Grand Optical - 75013 Paris
Tél. 01 45 89 70 43

MICROMANIA MARSEILLE NEW
Centre Commercial Centre Bourse
13001 Marseille

MICROMANIA IVRY GRD CIEL
Centre Ccial Carrefour Grand Ciel
94200 Ivry-sur-Seine
Tél. 01 45 15 12 06

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour -78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport
95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Métro - Métro Créteil-Préfecture
Bus 117/181/104/308 - 94016 Créteil
Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA ROUEN ST-SEVER
Centre Commercial Saint-Sever
76000 Saint-Sever
Tél. 02 32 18 55 44

MICROMANIA TOULOUSE
Carrefour Portet-sur-Garonne - 31127
Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet
Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Ccial Nice-Étoile Niveau -1
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA LYON ST-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon St-Priest
Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA EURALILLE
Centre Ccial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Centre Commercial Auchan
62950 Noyelles-Godault
Tél. 03 21 20 52 77

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Centre Commercial Cora Cormontreuil
51350 Cormontreuil
Tél. 03 26 86 52 76

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
93110 Rosny - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Ccial Les Arcades - Niveau Bas
93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Commercial Carrefour - 77190
Villiers-enBière - Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

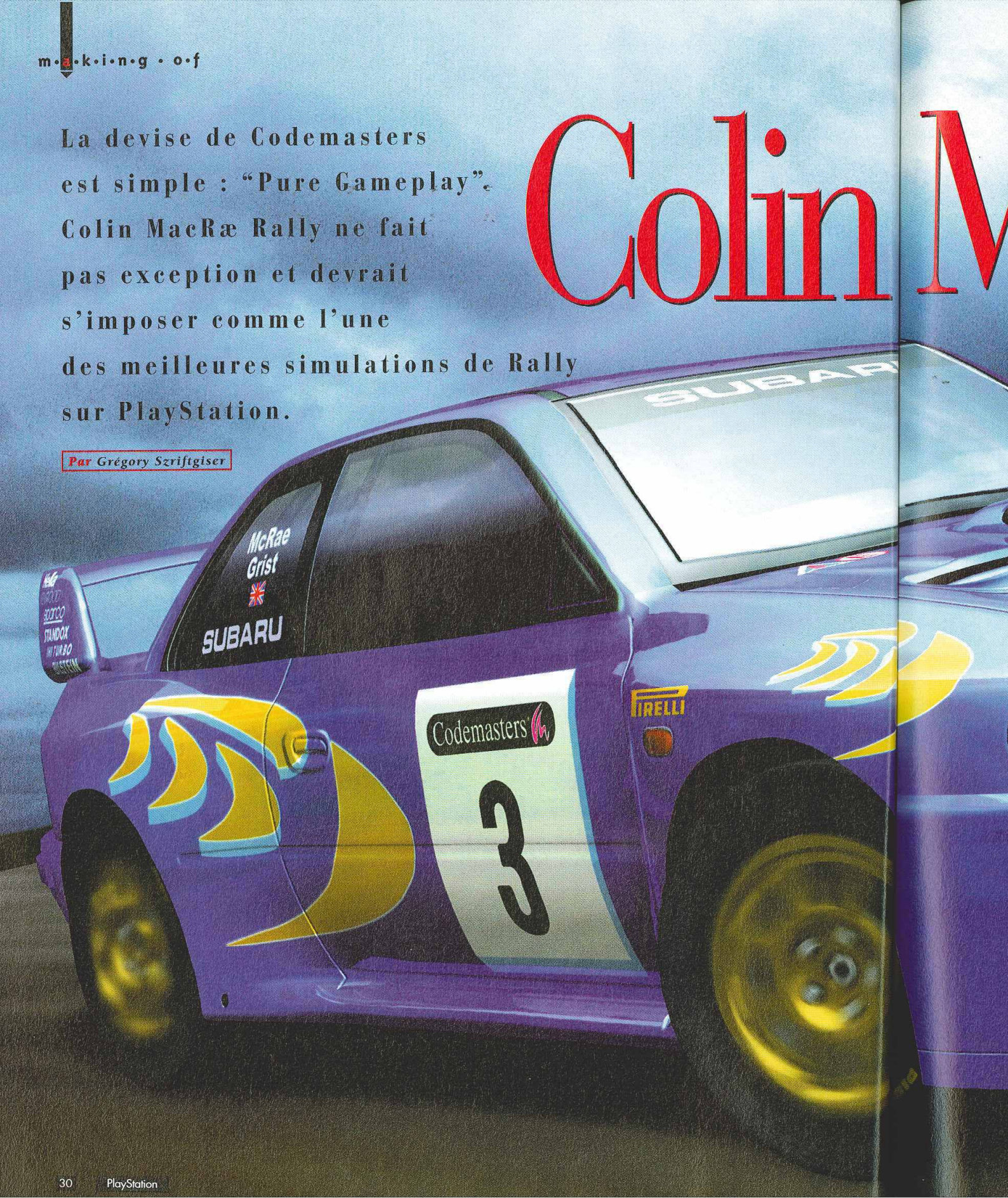
MICROMANIA BELLE ÉPINE
Centre Ccial Belle Epine - Niveau Bas
94561 Thiais - Métro Villejuif Terminus
Bus 185/285 RER C Choisy
Bus TVM Belle Epine - Tél. 01 46 87 30 71

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

Colin M

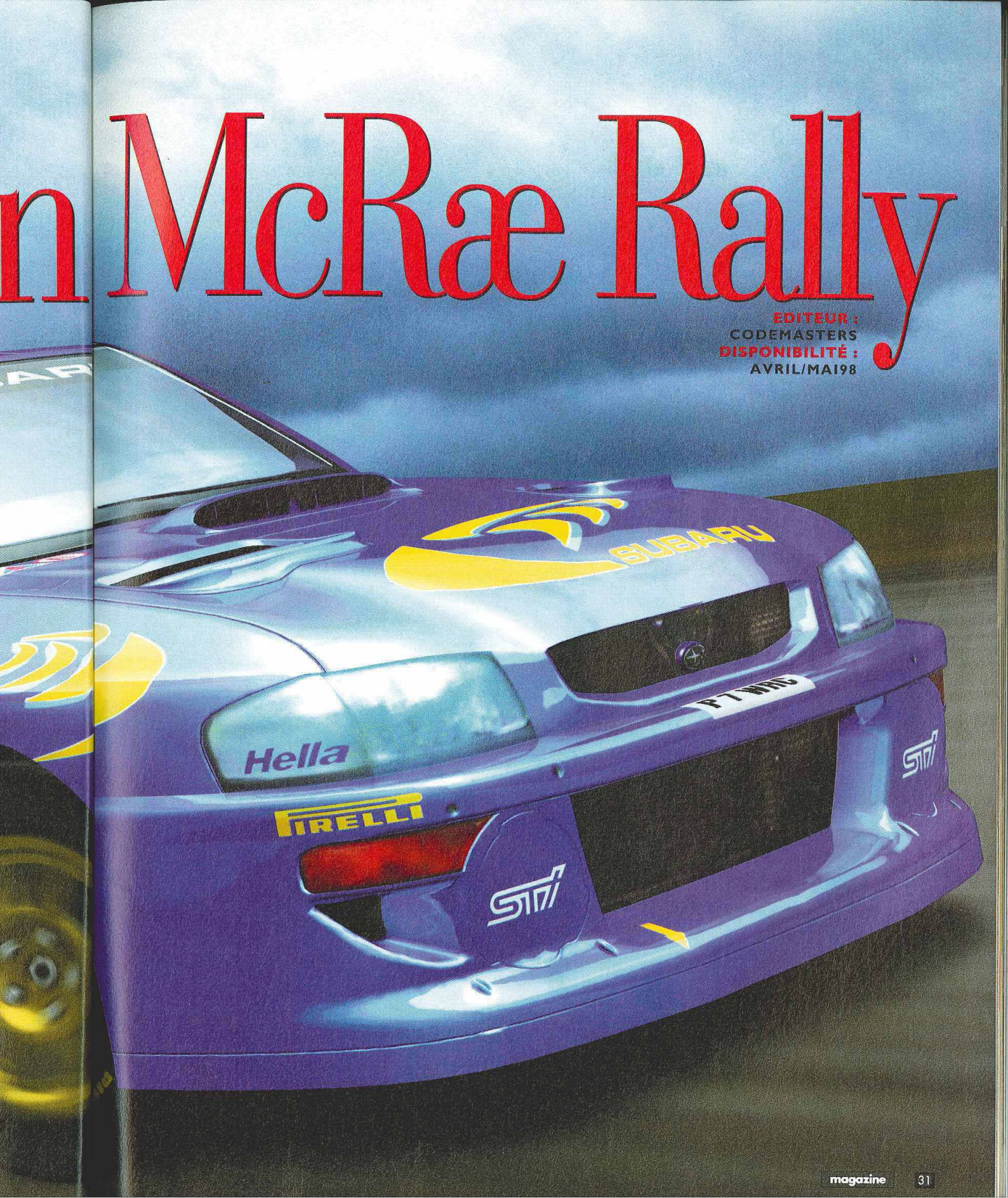
La devise de Codemasters est simple : "Pure Gameplay". Colin MacRæ Rally ne fait pas exception et devrait s'imposer comme l'une des meilleures simulations de Rally sur PlayStation.

Par Grégory Szriftgiser

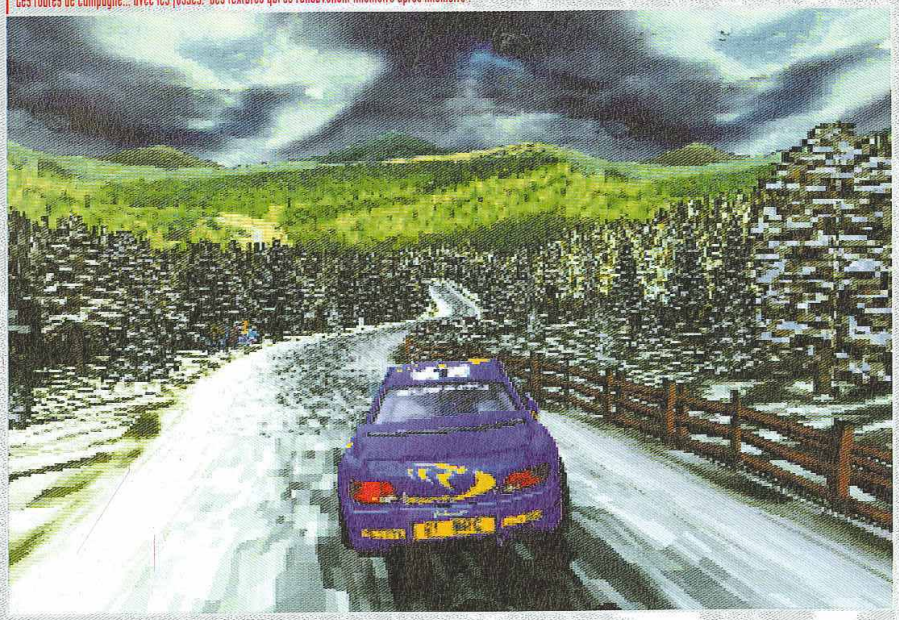


n McRae Rally

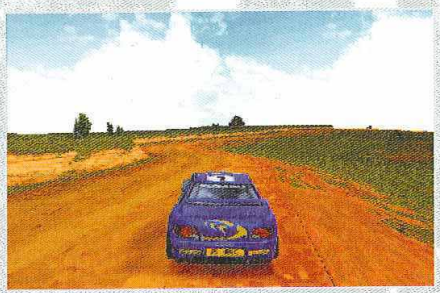
EDITEUR :
CODEMASTERS
DISPONIBILITÉ :
AVRIL/MAI98

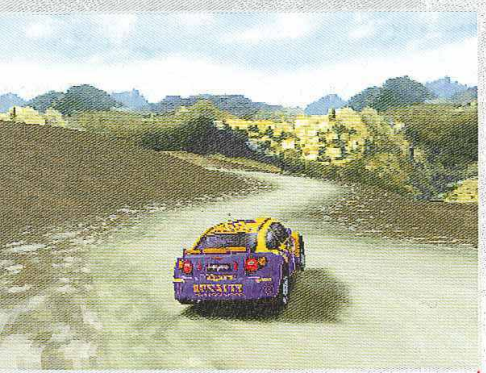


Les routes de campagne... avec les fossés. Des textures qui se renouvellent kilomètre après kilomètre !



Chaque partie de la voiture se déforme en temps réel selon l'impact. Ainsi, le pare-chocs peut se tordre sans que l'aile n'ait souffert.





La modélisation des véhicules est réalisée par la plus précise des technologies 3D : les scans lasers.

Loin du cultissime Micro Machines V3 de ce même éditeur britannique, Colin MacRæ Rally est un jeu dont l'optique de développement rejoint Screamer Rally, jeu de Rally PC que certains d'entre vous connaissent peut-être. Ici, point de circuits en boucle, de dizaines de concurrents ou de F1 mais seulement des routes champêtres, des dérapages dans la boue et des sensations de pilotage optimum. Du moins, est-ce ce qui est annoncé par les développeurs.

Le Gran Turismo du Rally ?

Evidemment, une fois de plus, les jeux de voitures sont légion sur PlayStation et l'arrivée imminente de Gran Turismo en Europe, déjà plébiscité comme le meilleur de sa catégorie en version japonaise, rend aujourd'hui le challenge d'un tel développement encore plus astreignant et dangereux. Mais le studio anglais a mis tous les atouts de son côté. Clairement orienté simulation, le jeu a bénéficié de toute l'expérience en matière de rally de Colin McRæ, champion du monde et triple champion du Network Q/RAC Rally, qui a aidé l'équipe pour tous les éléments clés du titre. Circuits, réalisme des décors, données techniques mais surtout comportement de la voiture qui est le point central sur lequel se sont penchées les 26 personnes de l'équipe. Un titre que nous sommes allés voir directement dans la banlieue de Birmingham en Angleterre, mais que les photos de cette double page ne mettent que très peu en valeur eu égard à la version que nous avons expérimentée.

Le souci du détail

La modélisation des 12 véhicules officiels, incluant la Subaru Imprezza 555 de Colin MacRæ, a bénéficié des données on ne peut plus précises de scanners lasers en 3 dimensions qui ont permis la réalisation des répliques 100 % exactes des carrosseries qui ont servi à l'élaboration des modèles 3D du jeu. Habilement texturés, ces derniers bénéficient en plus, comme dans Gran Turismo, d'un effet dit de "Environment Mapping", c'est-à-dire, que l'environnement de la course peut se refléter sur les voitures (ciel dans les vitres, arbres sur la carrosserie, etc.). Toujours dans le registre graphique, la poussière, qu'elle soit de terre, de neige, d'herbe ou autre, est très bien rendue. Les développeurs espèrent même pouvoir ajouter, à ces effets, l'apparition progressive des taches sur la carrosserie !

Une prise en main parfaite

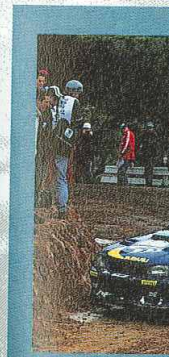
Le but ultime visé par les développeurs, et qu'ils semblent bien pouvoir atteindre, est une simulation particulièrement juste du comportement des véhicules. Colin MacRæ, qui a lui-même beaucoup joué au jeu après avoir suivi son évolution, a fini par être satisfait sur chaque point, avouant même que c'était "pratiquement fidèle à la réalité". En effet, avec le support du paddle analogique, la prise en main et la réaction des véhicules,

Colin MacRæ a également renseigné l'équipe sur le type de végétation qu'il a rencontré au cours de ses 9 ans de rally.

en fonction du re
est extraordinaire
extrême d'un Toc
bien sûr) et la di
poussé l'équipe à
carrosserie non se
type de choc appli
que les dommage
maniabilité.

Cui-c la car

48 cir
var
et
cha
poussée jusqu'au
terre près ! Point
tous réellement di
routes et de chem
seules la dextérité
ments rencontrés
autres détails hab
réglages de chaqu
présents pour fai
(c'était une surpris
concurrence de h
matière de rally su



du monde et triple
aidé l'équipe pour
éalisme des décors,
ement de la voiture
enchées les 26 per-
es allés voir directe-
ngleterre, mais que
nt que très peu en
expérimentée.

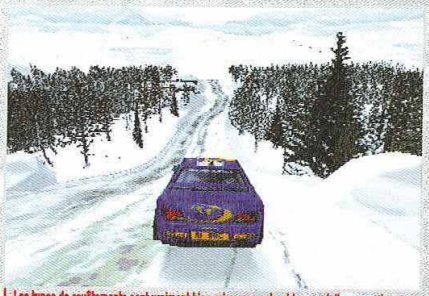
détail

éhicules officiels,
ezza 555 de Colin
onnées on ne peut
lasers en 3 dimen-
répliques 100 %
l'élaboration des
ces derniers béné-
o, d'un effet dit de
ue l'environnement
ures (ciel dans les
Toujours dans le
e soit de terre, de
due. Les dévelop-
ces effets, l'appari-
rie !

e

veloppeurs, et qu'ils
ndre, est une simu-
e du comportement
æ, qui a lui-même
évolution, a fini par
me que c'était "pra-
avec le support du
action des véhicules,

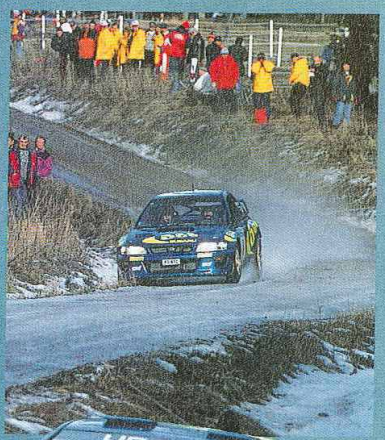
en fonction du revêtement rencontré et des réglages effectués, est extraordinairement probante, à mi-chemin entre le réalisme extrême d'un Toca Touring Car (pour sa catégorie de courses bien sûr) et la difficulté d'un V-Rally. Le souci du détail a poussé l'équipe à gérer les accidents et les déformations de la carrosserie non seulement partie par partie mais aussi selon le type de choc appliqué au métal ! L'effet est saisissant, d'autant que les dommages sont, bien sûr, pris en compte pour la maniabilité.



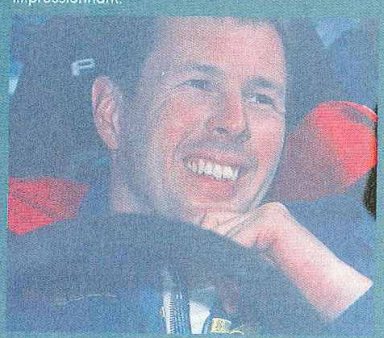
Les types de revêtements sont vraiment bien pris en compte et les conduites sur neige, ou glace, en deviennent vraiment particulières.

Cui-cui dans la cambrousse

48 circuits vous attendent, dans les paysages variés de 8 pays différents. Bien sûr, le climat et le type de végétation sont inhérents à chaque nation mais la vraisemblance est poussée jusqu'au choix de l'espèce végétale et au type de terre près ! Point de circuits bouclant, il s'agit de circuits tous réellement différents et construits sur des portions de routes et de chemins d'environ 400 km en moyenne et où seules la dextérité du pilote et sa connaissance des revêtements rencontrés permettront les meilleurs temps. Tous les autres détails habituels, tels que les différentes vues, les réglages de chaque partie du véhicule, etc. seront aussi présents pour faire de ce soft qui, contre toute attente (c'était une surprise bien gardée), impressionne malgré une concurrence de haut niveau. Une possible référence en matière de rally sur PlayStation.



Colin Mc Rae est un pilote de talent, au palmarès impressionnant.



DICTON DU MOIS : en Mars, un Wolf Games et ça repart !

Tél. : 05 63 58 39 54
WOLF - GAMES

AMI DE TOI

• 1er Tournoi de FIFA 98 à Toulouse. Pré-inscrivez-vous.

05 63 58 39 54

D'autres jeux sont disponibles sur N64, Sat., et PC sur simple appel

adresse internet : wolfgame @. easynet.fr
Suivez l'actu des jeux sur notre site
Heures d'appel : 10h à 21h - Du Lundi au Samedi

Commandez par Téléphone
Livraison Rapide*

PLAYSTATION

ACTUA SOCCER 2	319F	PANDEMONIUM 2	329F
AGENT AMSTRONG	299F	POWER BOAT RACING	Tél.
AUTO DESTRUCT	359F	**RAPID RACER**	**325F**
BATMAN/ROBIN	Tél.	RESIDENT EVIL DIR. CUT	299F
BEAST WARS	Tél.	RESIDENT EVIL 2 US	Tél.
BLOODY ROAR	Tél.	ROAD RASH 3D	Tél.
BROKEN HELIX	339F	ROSCO MC QUEEN	319F
BUSHIDO BLADE	315F	SHADOW MASTER	329F
CASTLEVANIA	**349F**	SKELETON WARRIORS	199F
CHILL (SNOWBOARD)	Tél.	SKULL MONKEYS	339F
COLONY WARS	359F	SNOW RACER 98	Tél.
COOL BOARDERS 2	339F	**SPICE WORLD**	**Tél.**
COURIER CRISIS	349F	STEEL REIGN	299F
CROC	**359F**	STREET FIGHTER COLL	359F
DEATH TRAP DUNGEON	Tél.	**STREET FIGHTER EX+**	**345F**
DINASTY WARRIOR	359F	**TENNIS ARENA**	**349F**
DRAGON BALL Z	**339F**	TESTDRIVE 4	349F
DUKE NUKEM 3D	**339F**	**TETRIS PLUS**	**299F**
EXPLOSIVE RACING	339F	THEME HOSPITAL	359F
FANTASTIC 4	**299F**	TIME CRISIS + GUNCON	509F
FELONY	359F	TOCA TOURING CAR	359F
FIFA 98	**349F**	**TOMB RAIDER 2 COLLECTOR**	**359F**
FIGHTING FORCE	339F	TOMB RAIDER PLATINUM	249F
FINAL FANTASY 7	**359F**	TRACK ND FIELD PATINUM	209F
FORMULA KART	**335F**	TRANSPORT TYCOON	339F
FORMULA ONE 97	**359F**	**V RALLY**	**339F**
FROGGERS	339F	VERSAILLES	339F
GEX 3D	Tél.	WARCRAFT 2	359F
G POLICE	**325F**	WORLD LEAGUE BASKET BALL	Tél.
GTA	**339F**	X MEN	335F
ISS PRO	339F	**Z**	**309F**
INDY 500	Tél.		
JERSEY DEVIL	359F	**SUPER OFFRE**	
K 1 ARENA FIGHTER	309F		
LAST REPORT	359F	**ACE COMBAT 2**	**299F**
LOST WORLD	**359F**	**ACTUA ICE HOCKEY**	**299F**
M6 TURBO RACING	359F	**ALERTE ROUGE**	**319F**
MADDEN 98	359F	**BUST A MOVE 3**	**259F**
MATCH DAY 3	295F	**CRASH BANDIT COOT 2**	**299F**
MARVEL SUPER HEROES	339F	**DISC WORLD 2**	**299F**
MDK	335F	**DISNEY'S HERCULE**	**299F**
MIDNIGHT RUN	339F	**HEXEN**	**299F**
MONSTER TRUCKS	369F	**KURUSHI**	**299F**
MOTORACER	**339F**	**LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 2**	**309F**
NASCAR 98	359F	**MAGIC THE GATHERING**	**219F**
NAGANO 98	339F	**MONOPOLY**	**299F**
NBA 98	**359F**	**NHL POWERPLAY 98**	**299F**
NBA PRO 98	349F	**NIGHTMARE CREATURES**	**289F**
NHL 98	349F	**PARAPPA THE RAPPER**	**269F**
NHL BREAK AWAY 98	335F	**PFA SOCCER MANAGER**	**319F**
NUCLEAR STRIKE	**349F**	**POWER SOCCER 2**	**309F**
ODD WORLD	359F	**RISK**	**299F**
OVERBOARD	**369F**	**ROCK'N ROLL RACING 2**	**219F**

Conformément à la Loi informatique et libertés n°78 - 17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

Les prix sont en TTC. Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles - SEEJ Communication 05 62 26 73 54

FUTURS REVENDEURS REJOIGNEZ NOTRE ENSEIGNE

NOMBREUX JEUX PLATINUM DISPO
(PORSCHE CHALL, TEKKEN 2, DEST DERB 2, CRASH BAND etc...)

BON DE COMMANDE
à renvoyer à **WOLFGAMES**
9, rue du Travet - 81500 Labastide St Georges

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
C.P. : ..... Ville : ..... Tél. : .....

Jeux	Console Utilisée	Prix
Total à payer (+frais de port 25frs Colissimo)		

-Signature (Des parents pour les mineurs)

Mode de paiement
☐ Chèque bancaire à l'orde de Wolf-Games ☐ Contre remboursement + 41Frs
☐ Carte Bancaire n° ⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊
DATE D'EXPIRATION ⌊⌊⌊⌊

Méchan
ma

la der
de Rag
Anglete
de spor

on

Da
Dead B
l
perm
et surto
bas. Foc
qui fait
la

Méchamment violente mais diablement amusante, la dernière création de Rage Software en Angleterre est un jeu de sport futuriste où, pour une fois, on aimerait que l'action reste virtuelle. Dans l'arène de Dead Ball Zone, tous les coups sont permis y compris, et surtout, les coups bas. Focus sur un jeu qui fait vraiment mal là où il passe.

Dead Ball Zone

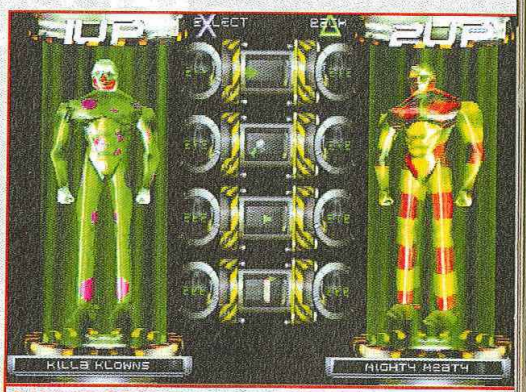
Hand Ball pour Killers !

Par Benjamin Janssens

EDITEUR : GT INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR : RAGE SOFTWARE
DISPONIBILITÉ : AVRIL 1998

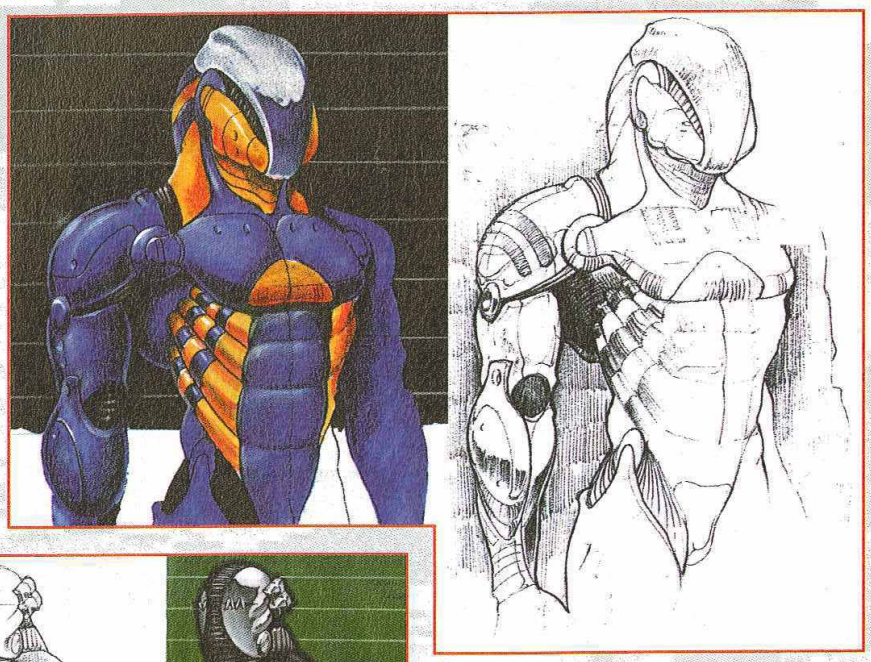
Dead story

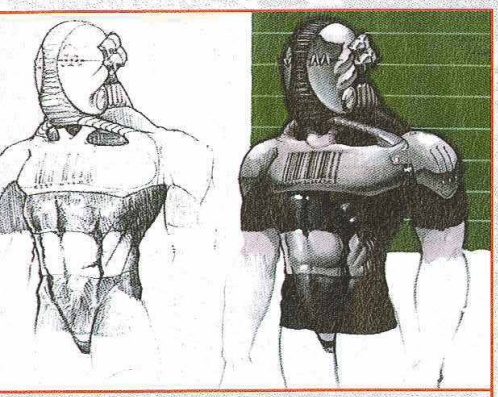
2161. Notre jolie planète bleue est régie par des corporations en nombre restreint. Pour se marrer et faire la teuf, l'élite du peuple qui vit dans des villes suspendues au-dessus du sol, et de fait inaccessibles au commun des mortels, organise depuis quelques temps des rencontres de Dead Ball Zone. DBZ. Késako ? Un jeu de mort qui se déroule dans une arène, mix habile entre du Rollerball (tiré du film du même nom), du Speedball (un ancien hit sur Amiga) et du handball. En clair, pour marquer des points, il faut castagner sec et faire confiance à sa bonne étoile.



Choisissez votre équipe parmi les trente disponibles. Quand on vous parlait de look ravageur...

Avant le match, décidez du nombre de coups de tronçonneuse, de bombes et de coups de feu dont vous disposerez en cours de partie.





Un design et des dessins signés John Curtis, un fanatique de Judge Dredd et des bandes dessinées de 2000 A.D..

Et, qui sait, peut-être que vous et votre équipe obtiendrez le droit d'habiter au cœur d'une des mégapoles luxueuses ? Car telle est la récompense promise aux plus naïfs comme aux plus fous.

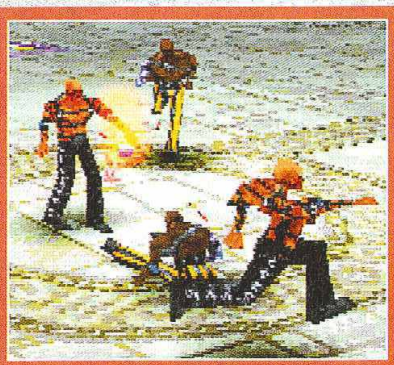
Dead graphics

Julian Widdows, development manager chez Rage Software : «Pour DBZ, nous avons conçu un background excessivement détaillé. Le scénario cumulé à des descriptions précises de l'environnement ont permis d'orienter l'équipe de graphistes et de programmeurs. C'est grâce à ce travail en amont que nous sommes aujourd'hui en mesure de montrer un jeu presque fini qui surprend tout le monde.» Terminé à 90 %, Dead Ball Zone brille autant par son concept novateur que par ses graphismes. Ce que Julian affirme se traduit à l'écran par un design soigné du plus petit logo aux costumes des sportifs dans l'arène, très high tech, que Gaultier lui-même apprécierait. L'interface est si belle que - chose rare - l'on se prend littéralement au jeu. «C'est le but, précise Julian. Il faut que le joueur s'identifie parfaitement à l'équipe choisie. Les séquences en images de synthèse sont là pour ça.» Ainsi, comment ne pas se sentir impliqué quand on découvre la scène finale montrant un vaisseau spatial en train d'atterir dans l'une des villes suspendues, sur le rythme de la chanson Spirit in the Sky chantée par Doctor and the Medics ?

Dead game

Quel que soit le mode de jeu choisi, les règles sont simples : dans une arène rectangulaire s'affrontent deux équipes de huit joueurs chacune, avec pour objectif de lancer la balle en métal flottante dans les buts adverses. «Le jeu comprend trente-cinq équipes, les cinq dernières étant les plus difficiles à vaincre comme à découvrir... Car, au départ, vous ne choisissez que parmi dix équipes ! Puis, si vous vous hissez dans les cinq premières équipes de votre division, vous accédez à la division supérieure composée de dix nouvelles équipes. Il y a en tout trois divisions de dix équipes, les cinq dernières

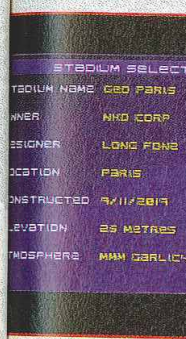
Du sang, du vomi vert, de la chique et du mollard. Certains ne s'en remettront pas.



Tous les coups sont permis

Chaque athlète de DBZ est capable d'effectuer 25 mouvements différents, de la simple passe aux coups fracassants (à apprendre au fur et à mesure du jeu). «Au départ, il devait y avoir 7 coups spéciaux, note Julian, mais nous avons volontairement éliminé le «close line», un mouvement qui arrachait la tête de l'adversaire. C'était trop radical !» A qui le dis-tu ? Voici en quoi consistent les 6 restants.

- Kick in balls : savoureux coup de pied dans l'entre-jambe.
- Pilot driver : retourné qui écrase la tête de l'adversaire sur le sol.
- Death from above : le joueur marche sur l'adversaire, un peu comme Law dans Tekken.
- Ball grab : fameux coup de coude là où ça fait le plus bobo.
- Head butt : coup de boule qui fait des bleus.
- Judo : mes deux pieds dans ta figure.



Quinze arènes attend
est d'ailleurs située à

Un bon coup de fronçon

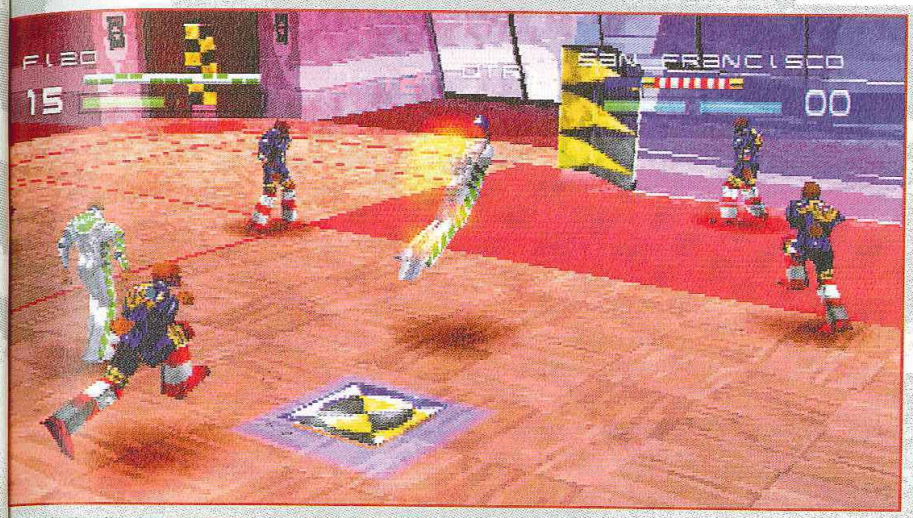
Méfiez-vous des mines, e
ennemi, et aussi dans le v

er un jeu presque
erminé à 90 %,
cept novateur que
se traduit à l'écran
aux costumes des
Gaultier lui-même
chose rare - l'on se
t, précise Julian.
nt à l'équipe choi-
sont là pour ça.»
quand on découvre
l en train d'atterir
hme de la chanson
ne Medics ?

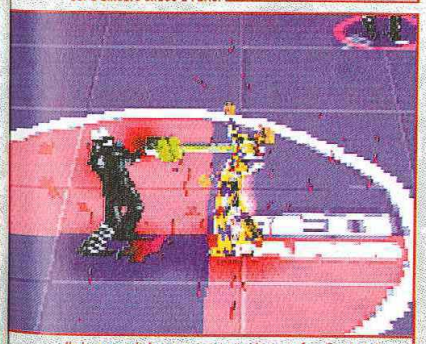
u choisi, les règles
rène rectangulaire
s de huit joueurs
f de lancer la balle
«Le jeu comprend
nt les plus difficiles
part, vous ne choi-
s vous hissez dans
on, vous accédez à
ouvelles équipes. Il
, les cinq dernières

ips

ble d'effectuer
mple passe aux
fur et à mesure
ir 7 coups spé-
volontairement
nt qui arrachait
radical !» A qui
s 6 restants.
de pied dans
tête de l'adver-
che sur l'adver-
kken.
de là où ça fait
des bleus.
re.



Quinze arènes attendent les plus dingues. L'une d'elle est d'ailleurs située à Paris.



Un bon coup de tronçonneuse, ça aide pour récupérer la balle.

Méfiez-vous des mines, elles font des ravages dans le camp ennemi, et aussi dans le vôtre si vous êtes trop près.

écquipes à rencontrer restant un mystère pour tout le monde.» C'est cela, oui ! De quoi dispose le joueur pour gagner ? De coups spéciaux violents et dévastateurs, d'armes, un flingue, une tronçonneuse ainsi que des bombes en nombre limité. Ensuite, libre à lui d'opter pour la formation adéquate et de customiser les membres de l'équipe selon ses désirs.

Raide Dead

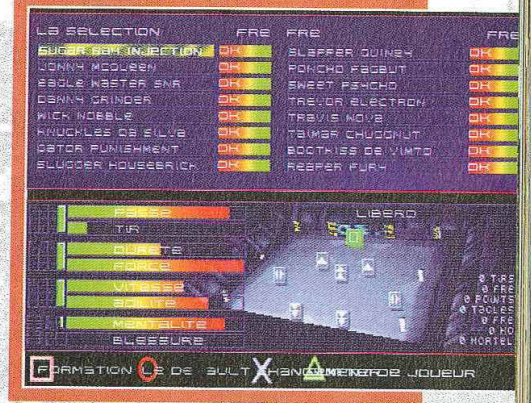
Dead Ball Zone ou le premier jeu grand spectacle de la PlayStation ! La beauté surréaliste de ce soft donne vraiment l'impression qu'on se trouve face à son poste en train de mater un match en direct. «C'est un tout, explique Julian. Le scénario et les graphismes vous plongent au cœur de l'action alors que l'interactivité prend aux tripes.» Le sang qui gicle, les bruitages (craquements d'os, voix métallique), la bande son techno, les joueurs qui vomissent - beuurk ! - les effets visuels, la variété des arènes (une quinzaine)... Chacun, du simple manager au spectateur averti, en prend plein les mirettes et plein les oreilles. Malgré quelques défauts (l'intelligence artificielle n'est pas toujours au top) qui seront sans doute éliminés dans les semaines à venir, Dead Ball Zone mérite qu'on s'y attarde parce qu'il sort de l'ordinaire. A quand un numéro deux ?

Un superbe tir en extension à 5 points.

Une équipe à personnaliser

Pour chaque membre de l'équipe choisie, vous pouvez modifier les paramètres suivants (4 points maxi à répartir).

Paramètre n°1 : Passe et tir
Paramètre n°2 : Dureté et force
Paramètre n°3 : Vitesse et agilité
Paramètre n°4 : Mental
Paramètre n°5 : Résistance



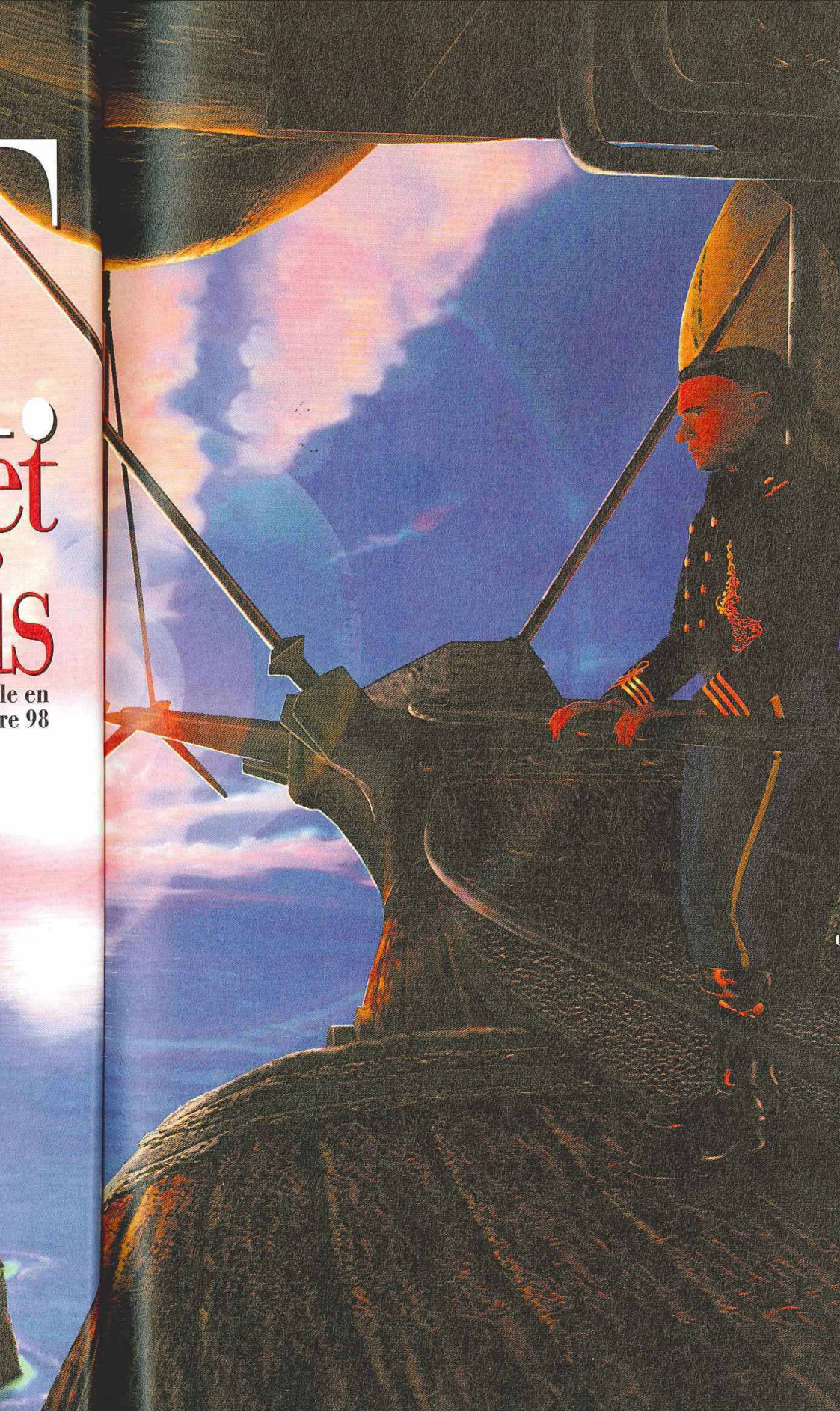
Lors des quarts-temps, profitez-en pour faire appel à des remplaçants en meilleure forme et pour changer de formation.

Trois types de vue dont une aérienne permettent d'apprécier l'action sous des angles différents.

O.D.T.

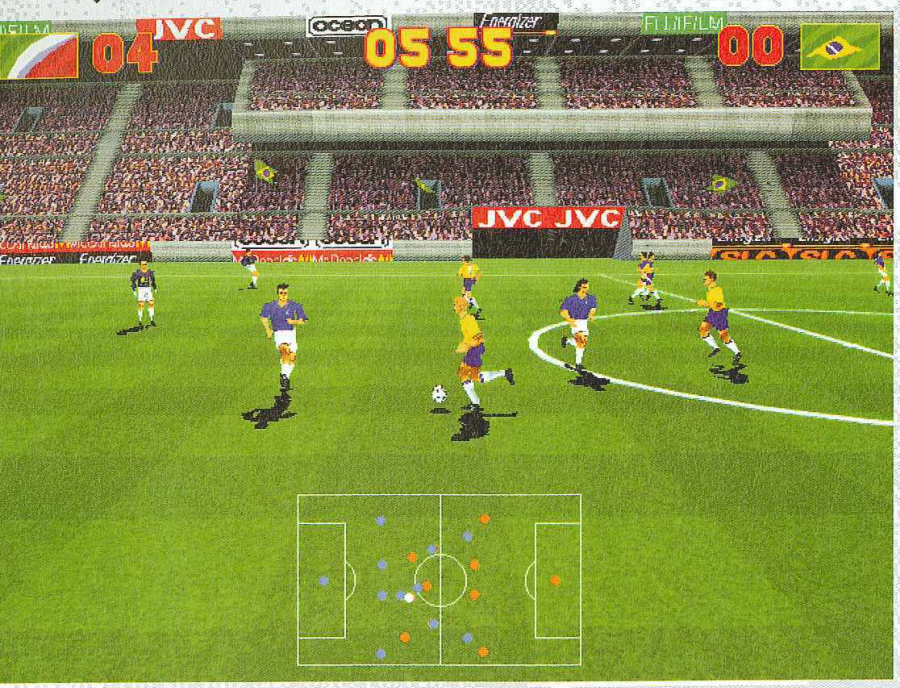
Le projet secret de Psygnosis

Disponible en octobre 98



Psygnosis, l'éditeur de Formula One'97, Destruction Derby 2 et WipEout 2097 s'apprête à frapper fort pour la fin d'année 98. Deux ans après avoir réalisé Adidas Power Soccer, référence du jeu (et non de la simulation) de football en son temps, l'équipe française de développement de Psygnosis travaille actuellement dans le plus grand secret à l'élaboration d'un jeu d'aventure et d'action mystérieusement baptisé O.D.T. Prévu pour le mois d'octobre prochain O.D.T. sera, de l'aveu de l'éditeur et développeur britannique, une des sorties majeures de cette année. Au regard des quelques images que nous avons eues la chance d'entrevoir, il semble bien que ce mix de Tomb Raider et de Resident Evil aux effets graphiques époustouflants ait une bonne chance de figurer parmi les best-sellers 98. Une affaire à suivre de près. PlayStation Magazine veille !

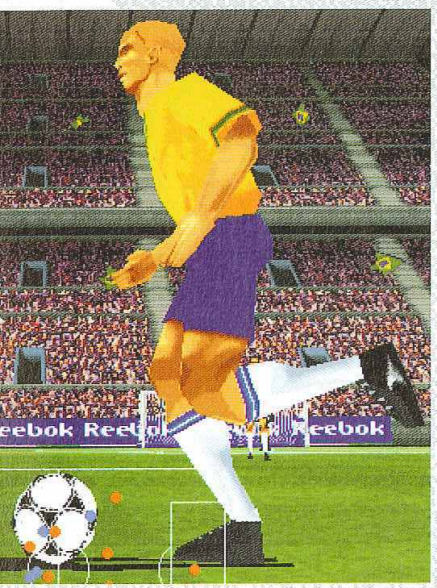
Par *Jean-François Morissé*



UEFA Soccer

Par Jean Santoni

EDITEUR : OCÉAN DISPONIBILITÉ : OCTOBRE 98



PAM, la société de développement de Pierre Adane (en interview dans ce numéro !) s'occupe actuellement d'un projet très ambitieux. Une simulation de foot nommée UEFA Soccer qui promet d'enterrer tout ce qui s'est fait jusqu'à présent, y compris le fantastique FIFA 98 d'EA Sports. Présenté furtivement il y a déjà quelques mois dans un reportage vidéo diffusé sur la chaîne Spectacle du câble, le soft avait à l'époque fait forte impression, pourtant il n'en était qu'aux balbutiements de son développement. Power and Magic aurait pu précipiter le développement de son bébé pour faire coïncider sa sortie avec la coupe du monde et se contenter de la qualité actuelle du soft en profitant de la popularité de l'événement, il n'en est rien.

Après Snow Racer'98, le deuxième projet de PAM est une simulation de foot. Un soft ambitieux dont l'objectif suprême est de s'imposer comme la référence footballistique ultime.

La m
simu
de fo

E

Initialement pré
septembre 98
patient comme
confiance, ça
concrètement U
53 équipes nati
plus grands stad

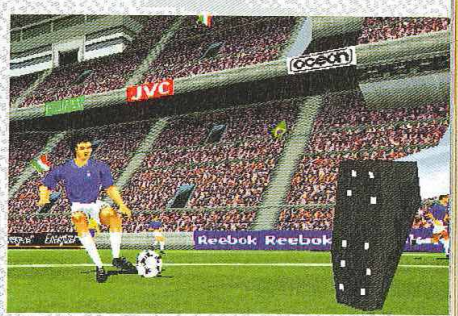
La meilleure simulation de football ?

En effet, le studio prend son temps pour offrir aux joueurs une simulation parfaite et révolutionnaire. PAM, le Che Guevara de la simulation sportive ? Souhaitons-le de tout coeur. Initialement prévu pour avril, le soft sortira finalement en septembre 98 ! C'est sûr, c'est loin et il va falloir être patient comme un moine bouddhiste. Mais faites nous confiance, ça vaut vraiment la peine d'attendre. Plus concrètement UEFA Soccer proposera aux amateurs de foot 53 équipes nationales dont 48 affiliées à l'UEFA, 17 des plus grands stades européens, une animation d'un réalisme

Un environnement 3D d'une qualité exceptionnelle.

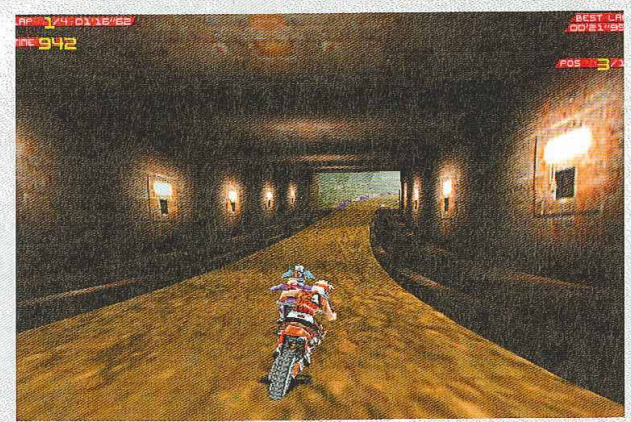
encore jamais atteint sur une console 32 bits, une 3D à embrasser de bonheur le front moite de Cantona, une multitude de scénarios historiques plus ou moins dramatiques (ex : France vs RFA en 82 !) et un gameplay digne des meilleures productions japonaises servi par un système d'intelligence artificielle totalement inédit. Nous n'en savons pas plus pour le moment. En attendant la rentrée 98, faites comme nous, délectez-vous de ces quelques "screen shots" et salivez, les yeux écarquillés...

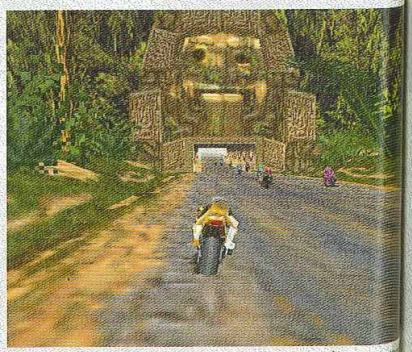
Les concepteurs de PAM se placent sur l'encombré créneau des simulations de foot. Verdict en octobre !



Avec près de 150 000 pièces vendues en France, Moto Racer s'est imposé comme LE jeu de deux roues sur PlayStation. Non contente d'avoir réalisé un exploit, l'équipe frenchy de Delphine Software revient en force avec une suite qui réserve des surprises de taille...

Dans Moto Racer 2, quatre vues dont une interne seront dis





En Amazonie, les monuments aztèques vous sur

Attention : Les photos présentes dans ces pages sont issues de la version PC.

Par **Benjamin Janssens**

M

De

EDITEUR :
DÉVELOPP

Pour éviter le clipp
loppeurs ont mis du

Moto Racer 2

Des sensations de biker

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS - DÉVELOPPEUR : DELPHINE SOFTWARE - DISPONIBILITÉ : ETÉ 1998

Pour éviter le clipping et offrir un rendu encore plus réaliste au paysage, les développeurs ont mis du flou (comme du brouillard) au fond de l'écran.

Un petit wheeling avant de sortir du tunnel et découvrir une nouvelle portion de route chaotique.

La fine équipe de Fade to Black et Moto Racer premier du nom est de retour avec Moto Racer 2. Des moustiques plein les dents (vitesse et sourire obligent), Thierry Gaerthner, chef de projet, s'en explique : «Nous ne pouvions nous arrêter en si bon chemin... Avec l'expérience accumulée, nous savions qu'il était possible de faire mieux.» Comment ça «mieux» ? La réponse en moteur à trois temps.

Plus réaliste

« Dans cette suite, nous avons incorporé - et designé nous-mêmes - des engins plus réalistes, observe Thierry. On peut dire que ce sont de vraies motos, plus belles parce qu'avec davantage de textures.» De passage dans leurs locaux, nous l'avons

Quatre, c'est mieux que deux

Quel pied ! Moto Racer 2 disposera d'un mode multi-joueurs exceptionnel. Il sera effectivement possible de jouer pas seulement à deux mais à trois ou quatre simultanément. Avec quatre paddles et trois bons potes, vous allez « enfin » pouvoir prouver vos talents de pilote de course. Aucune photo n'est disponible, malheureusement.

Chaque circuit fourmille de détails à découvrir sur terre comme dans les airs.

Un pro du pot à la rescousse

Pour conseiller l'équipe de Delphine Software, un pro du guidon est venu leur prêter main-forte. Son nom : Philippe Monneret, vice-champion du monde d'endurance 1994 et ancien vainqueur des 24 heures du Mans. Ce pilote et spécialiste du deux roues (il apporte son savoir-faire sur des plateaux de tournage de longs métrages) a contribué à rendre plus réaliste encore Moto Racer 2, notamment le mode simulation. «C'est plus dur et les chutes seront inévitablement plus nombreuses qu'en mode arcade», précise Thierry. On veut bien le croire.

constaté en reluquant les toutes premières images de la version PlayStation... C'est diablement beau malgré les bugs d'affichage ! Mais ce n'est pas tout. Si, dans la forme, Moto Racer 2 est plus performant que son prédécesseur, dans le fond, à savoir dans la façon d'aborder le jeu, de gros efforts ont été réalisés. «Pour satisfaire les passionnés de vitesse et de technique, nous avons inclu deux modes de jeu, note Thierry, un mode arcade comme dans le premier et un mode simulation qui demande beaucoup plus de doigté.» Enfin, derniers détails et non des moindres, les effets de collision ont été optimisés et surtout, «l'horizon est réaliste (le ciel n'est plus statique) ce qui donne un relief saisissant aux paysages générés en 3D.» Quand on vous parlait de réalisme...

Plus dépaysant

Plus exotique aussi. Moto Racer 2 comprendra une cinquantaine de circuits qui vous feront parcourir le monde à vitesse grand V, que ce soit à califourchon sur une KTM ou une Ninja. «Notre connaissance de la PlayStation nous a permis de totaliser un grand nombre de circuits dans Moto Racer 2, confie Thierry. Ceux-ci sont regroupés par thème, le jeu en comportant cinq différents.» Quels sont-ils ? Cela va du Grand Prix à l'Amazonie en passant par des trajets en outdoor, en plein désert du Sahara et en Bretagne. Si le thème «Grand Prix» se compose exclusivement de circuits de vitesse et ceux de «l'outdoor» de circuits de cross, les trois thèmes combinent les deux. «Nous avons mélangé des décors très différents, précise le grand manitou. La ville, la campagne, la forêt, les temples aztèques, le désert... Je pense sincèrement que les joueurs y trouveront leur compte.» D'autant plus que les conditions climatiques varieront selon les courses. «Dans MT2, il peut pleuvoir, neiger, faire nuit, y avoir du brouillard ou faire soleil... Et la moto ne réagit évidemment pas de la même façon si le sol est détrempé ou sec.» Avis aux bikers !

Moto Racer 2 comportera un éditeur de circuit

Plus original

La team de Delphine Software a travaillé sur deux éléments du jeu qui, selon nous, sont les plus prometteurs en terme de fun. Le premier concerne l'intelligence artificielle. «Chaque concurrent - il y en a sept en tout - est désormais plus combatif. Nous avons retravaillé l'IA de façon à ce que les pilotes qui suivent ou devancent le joueur s'adaptent à son niveau de jeu.» La seconde nouveauté, élément de Moto Racer 2 qui nous a littéralement secoué, porte le nom d'«éditeur de circuits». «La PlayStation le permet, pourquoi s'en priver ? Cet éditeur de circuit offrira au joueur la possibilité de créer des trajectoires en toute liberté. Pour ce faire, il lui suffira de placer des points - dont le nombre varie - pour délimiter le circuit et déterminer les virages sur une carte en 2D. Libre à lui ensuite d'établir le relief de la route à partir d'une carte en 3D.» En clair, pas question de juxtaposer des portions de route comme des Legos ! Seule contrainte du procédé : le maçon qui sommeille en vous sera obligé de s'en tenir à un thème unique (désert, campagne ou forêt, etc.) ainsi qu'à une seule condition atmosphérique (pluie, neige ou nuit, etc.). Que du bon, on vous dit, que du bon...

Cette photo est tirée de la version PlayStation. Elle montre les points qui délimitent le circuit et qu'il est possible de déplacer selon ses désirs pour concevoir le circuit de ses rêves. Intervient ensuite la phase du relief, à définir impérativement pour les circuits de cross.

VENTE P
P
128, b
75011 PAR
Tél : 01 4
Tél : 01 4
Le
Con
Acce
ACTUA ICE HOCKEY 36
ACTUA SOCCER CLU
EDITION + PAD
PROGRAMMABLE 29
ACE COMBAT 2 34
ACTUA SOCCER 2 34
AGENT AMSTRONG29
AIR RACE 34
ALERTE ROUGE 34
AYRTON SENNA 2 34
BLACK DOWN 24
BLOODY ROAR 34
BUSHIDO BLADE 34
BUST A MOVE 3 24
CAESAR PALACE 34
CASTLE VANIA 369
CHILL 34
CLOCK TOWER 34
COLONY WARS 36
COOL BOARDERS 2 34
COURIER CRISIS 32
CRASH BANDICOOT 234
CROC 369
CRYPT KILLER 24
DEVIL DECEPTION 34
DIABLO 36
DIE HARD TRILOGY
+ TURBO GUN 349
DISCWORLD 2 29
DRAGON BALL FINAL
BOUT 29
DEATH TRAP
DUNGEON 36
BON DE CO
CONSOL
Frais de Port*(jeux : 25 F - cons
Chronopost : 65 F (paiement ho
TO
* CEE, DOM-TOM : carr
Mode de paiement
Carte Bancaire
Les chèques doive
TOUTES LES COMMAN
Prix valable

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

Le spécialiste de la Playstation

ESPACE 3 Games

Console Playstation

PLAYSTATION + 1 MANETTE
990 F
+ 100 Frs de bons d'achat*

• ADAPTATEUR MULTI-JOUEUR	269,00	• PRO ACTION REPLAY	349,00
• CABLE DE LIAISON	169,00	• RALLONGE MANETTE	89,00
• MANETTE	99,00	• SOURIS	169,00
• MANETTE ASCII	149,00	• JOYPAD ANALOGIQUE	199,00
• MEMORY CARD	99,00	• VOLANT + PEDALIER	449,00
• MEMORY CARD 120 BLOCS	199,00	• PSYCHOPAD	299,00
• PRISE PERITEL RGB	149,00	• PISTOLET	199,00

* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

Accessoires & Jeux Playstation

ACTUA ICE HOCKEY	369,00	DUKE NUKEM 3D	369,00	REBOOT	349,00
ACTUA SOCCER CLUB EDITION + PAD PROGRAMMABLE	299,00	DYNASTY WARRIORS	349,00	**RESIDENT EVIL DIRECTOR CUT**	**299,00**
ACE COMBAT 2	**349,00**	EXHUMED	299,00	RISK	299,00
ACTUA SOCCER 2	349,00	**EXPLOSIVE RACING**	**349,00**	ROAD RASH 3D	369,00
AGENT AMSTRONG	299,00	EXTREME SNOW BREAK	349,00	ROCK N'ROLL RACING 2	349,00
AIR RACE	349,00	FANTASTIC FOUR	299,00	SHADOW MASTER	349,00
ALERTE ROUGE	349,00	FIFA 98	349,00	SIM CITY 2000	349,00
AYRTON SENNA 2	349,00	**FIGHTING FORCE**	**369,00**	SKULL MONKEY	369,00
BLACK DOWN	249,00	FINAL FANTASY 7	369,00	SNOW RACERS 98	369,00
BLOODY ROAR	349,00	FORMULA KART	349,00	STEEL REIGN	299,00
BUSHIDO BLADE	349,00	FORMULA ONE 97	369,00	STREET FIGHTER COLLECTION	349,00
BUST A MOVE 3	249,00	G POLICE	369,00	STREET FIGHTER EX PLUS	349,00
CAESAR PALACE	349,00	GEX 3D	369,00	SUPER PANG COLLECTION	299,00
CASTLE VANIA	**369,00**	GTA	349,00	**SWAGMAN**	**249,00**
CHILL	349,00	**HERCULES**	**349,00**	TENNIS ARENA	349,00
CLOCK TOWER	349,00	HERK'S ADVENTURA	369,00	TEST DRIVE 4	349,00
COLONY WARS	369,00	ISS PRO	369,00	TETRIS PLUS	299,00
COOL BOARDERS 2	349,00	IZNOGOOD	349,00	THEME HOSPITAL	369,00
COURIER CRISIS	329,00	J. MADDEN 98	369,00	TIME CRISIS + GUN	549,00
CRASH BANDICOOT 2	349,00	JERSEY DEVIL	349,00	TOCA TOURING CAR	369,00
CROC	**369,00**	JHONA LOMU RUGBY	369,00	TOKYO HIGHWAY BATTLE + MANETTE + MEMORY CARD	299,00
CRYPT KILLER	249,00	JUDGE DREED	299,00	TOMB RAIDER 2	349,00
DEVIL DECEPTION	349,00	LAST DYNASTY	349,00	TRANSPORT TYCOON	299,00
DIABLO	369,00	LAST REPORT	349,00	VANDAL HEART	249,00
DIE HARD TRILOGY + TURBO GUN	**349,00**	**LEGACY OF KAIN**	**249,00**	VERSAILLES	349,00
DISCWORLD 2	299,00	**LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 2**	**349,00**	**V RALLY**	**349,00**
DRAGON BALL FINAL BOUT	299,00	LITTLE BIG ADVENTURE	349,00	WARHAMMER 2	369,00
DEATH TRAP DUNGEON	369,00	LOST VIKING 2	299,00	X MEN	329,00
		MAGIC THE GATHERING	299,00	Z	299,00
		MARVEL SUPER HEROES	349,00		
		MDK	299,00		
		MEGAMAN 8	349,00		
		MEGAMAN BATTLE AND CHASE	349,00		
		M6 TURBO RACING	349,00		
		MIDNIGHT RUN	349,00		
		MONOPOLY	**299,00**		
		MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	269,00		
		MOTO RACER	**369,00**		
		NBA PRO	369,00		
		NAGANO	369,00		
		NASCAR 98	369,00		
		NBA 98	369,00		
		NBA IN THE ZONE 2	199,00		
		NEED FOR SPEED	369,00		
		NHL 98	369,00		
		NHL BREACKAWAY 98	329,00		
		NIGHTMARE CREATURE	299,00		
		ODD WORLD	**329,00**		
		ONE	369,00		
		OVER BOARD	**349,00**		
		PANDEMONIUM 2	349,00		
		PANZER GENERAL II	369,00		
		PERFECT ASSASSIN	349,00		
		PGA TOUR 98	369,00		
		POWER RANGER ZEO	349,00		
		POWER SOCCER 2	349,00		
		RAPID RACER	**349,00**		
		REBEL ASSAULT 2	369,00		

PROMOS

ALIEN TRILOGY	**149,00**
BATMAN FOREVER	149,00
BATTLE SPORT	**99,00**
BLACK DOWN	149,00
BREAK POINT TENNIS	199,00
BURNING ROAD	169,00
BUST A MOVE 2	**149,00**
CASPER	199,00
COMMAND AND CONQUER	169,00
CRUSADER NO REMORSE	99,00
DESTRUCTION DERBY 2	169,00
FADE TO BLACK	169,00
FIFA 97	199,00
GRID RUN	169,00
HEXEN	199,00
HI OCTANE	99,00
IRON AND BLOOD	99,00
IRON MAN	129,00
INTERNATIONAL SOCCER DX	**199,00**
JURASSIK PARK 2	199,00
KILLING ZONE	99,00
LEGACY OF KAIN	199,00
MAGIC CARPET	**149,00**
NBA IN THE ZONE	169,00
NBA JAM EXTREME	**99,00**
NBA LIVE 97	199,00
NEED FOR SPEED 2	199,00
NHL 97	199,00
NHL POWER PLAY	199,00
NUCLEAR STRIKE	199,00
OLYMPIC SOCCER	**199,00**
PERFECT WEAPON	149,00
ROJET X2	149,00
RAVEN PROJECT	149,00
RAYMAN	169,00
RETURN FIRE	149,00
REVOLUTION X	129,00
ROAD RASH	169,00
SHOCKWAVE	99,00
SLAM AND JAM 96	**99,00**
THUNDER HAWK 2	169,00
TOMB RAIDER	169,00
TOTAL NBA '96	**149,00**
TRACK'N FIELD	169,00
TUNEL B1	199,00
VIEW POINT	**149,00**
VIRTUA OPEN TENNIS	99,00
WARCRAFT 2	199,00
WIPE OUT 2097	169,00

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CR))	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

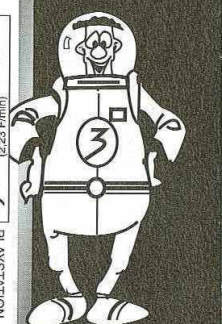
Nom : ..... Prénom : .....
N° client : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur :
❒ SUPER NINTENDO ❒ SUPER NES
❒ SUPER FAMICOM ❒ MEGADRIVE ❒ NEO GEO
❒ 3 DO ❒ JAGUAR ❒ PLAYSTATION
❒ SATURN ❒ NINTENDO 64

Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs
❒ Carte Bancaire N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

PASSE TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3 (2,23 F/min)



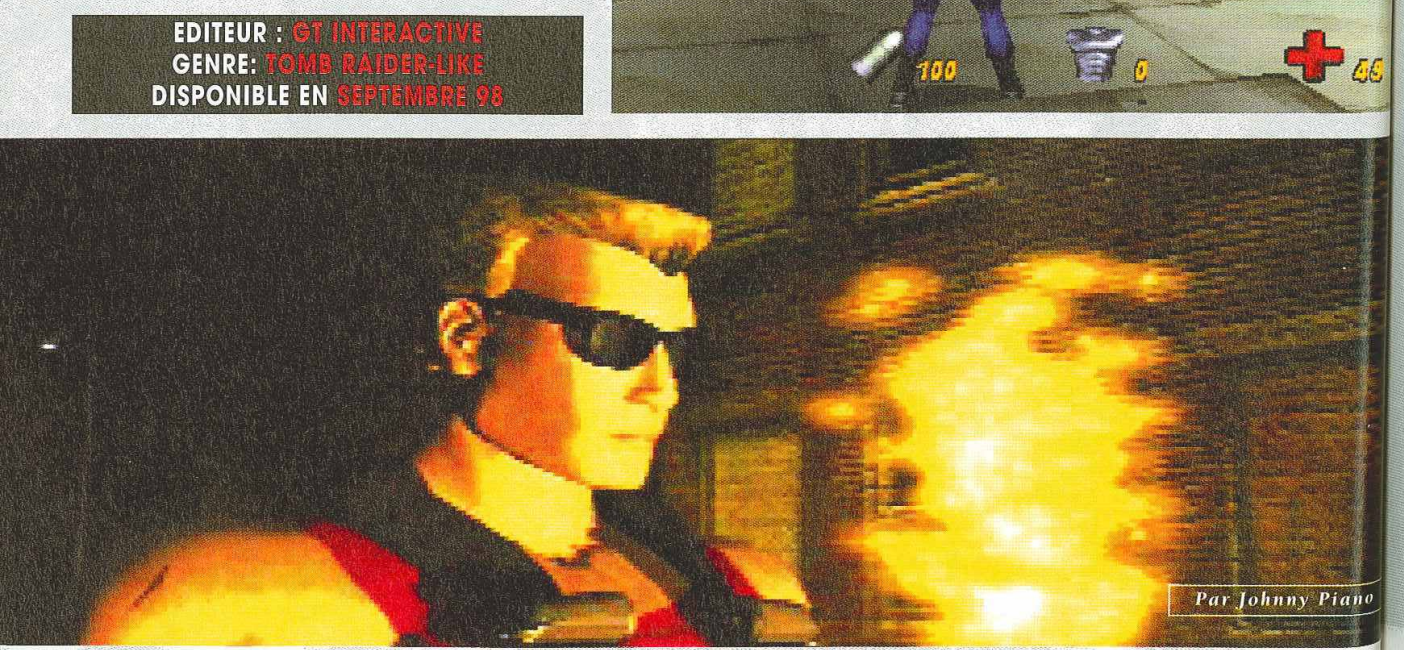
PLAYSTATION 03/98

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

Ça devait arriver un jour. Duke Nukem a finalement rencontré Lara Croft au cours d'un cocktail chez GT Interactive et le résultat n'est pas triste. Leur progéniture s'appelle Duke Raider et porte un kilt. Comment ? Qu'est-ce que vous venez de lire ?

EDITEUR : GT INTERACTIVE
GENRE: TOMB RAIDER-LIKE
DISPONIBLE EN SEPTEMBRE 98

Ne faites pas attention à l'espèce de "rayon laser" sortant de l'arme de Duke : il n'apparaîtra pas dans sa version commerciale.



Par Johnny Piano

D
T
R

Choix) et ay
adaptations
Macintosh, e
l'origine con
luant vers la
définitivemer
nouveau cha
cette saga, le
la 3e personn
tissantes de
niveau graph
traduit par
Roche et Bob
d'une très bo
aux yeux c'es
couleurs bien
ment placé la
plus de détail
bouger quan
accompli. Les
du perso sont
par ailleurs d
riens : courir,

Le
S

En ce qui co
avoir trouvé le
nukemiennes e
Quitte à faire
duits, non ? C
complète de D
dés à extermir
d'hommes-léza
ou ce qui en re
est sans contes
la méditation
Duke que de
d'un mélang

Duke Nukem Time To Kill

Rendons tout d'abord hommage à la longévité de Duke Nukem adapté sur toute sorte de machines depuis quelques années et dont la popularité ne se dément pas. Duke, lancé au départ sur PC (abréviation de Plantage Continu, de Pas de Chance ou de Pas le Choix) et ayant connu une enfance difficile, a su résister aux adaptations sur des supports aussi antiludiques que les Macintosh, en plus des différents portages console. Conçu à l'origine comme un jeu de plate-forme en 2D, c'est en évoluant vers la 3D en vue subjective à la Doom que le héros a définitivement pu conquérir le cœur des joueurs. Cette fois-ci, nouveau changement de point de vue. Dans le dernier opus de cette saga, le roi du RPG a succombé aux charmes de la 3D à la 3e personne, probablement convaincu par les formes appétissantes de Lara Croft notre tueuse de loups préférée. Au niveau graphique, cette union des deux stars du jeu vidéo se traduit par de superbes décors aux textures de chez Roche et Bobois et, encore plus puissant, par des mouvements d'une très bonne fluidité. Une fois le jeu lancé, ce qui saute aux yeux c'est effectivement la finesse de ces pixels alliés à des couleurs bien choisies. Les développeurs de N-Space ont vraiment placé la barre très haut : toujours plus beau, toujours plus de détails. Il faut par exemple voir le sac à dos de Duke bouger quand il court, pour se rendre compte du travail accompli. Les différents sauts, roulades et autres mouvements du perso sont particulièrement soignés. Notre héros bénéficie par ailleurs de toute la panoplie des mouvements tombraideriens : courir, sauter, nager, tourner la tête, s'accroupir...

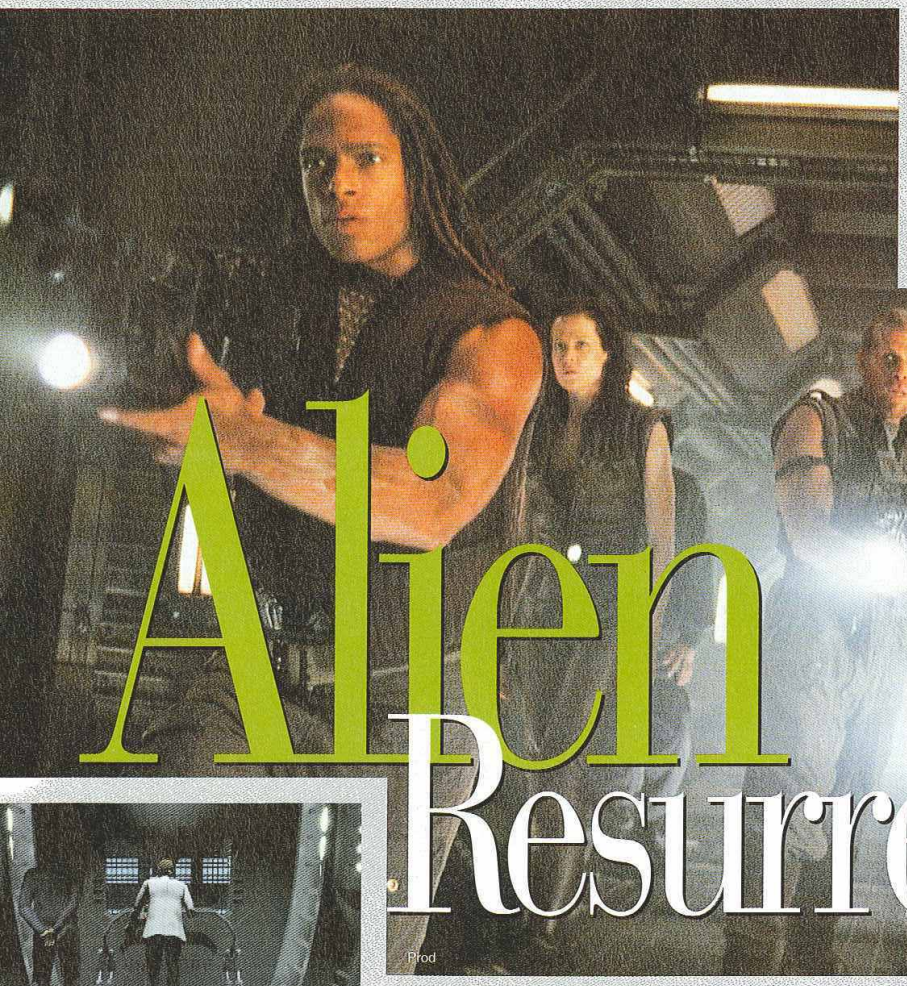
Les vigiles selon Saint-Mafieu

En ce qui concerne le gameplay, les concepteurs semblent avoir trouvé le compromis parfait entre les scènes de combat nukemiennes et les séances d'aérobic musclées à la Lara Croft. Quitte à faire un soft hybride, autant mélanger deux bons produits, non ? On retrouvera donc avec satisfaction la zoologie complète de Duke Nukem. Une nouvelle fois, nous voilà décidés à exterminer ces vicieuses hordes de créatures porcines, d'hommes-lézards et d'octopus visqueux pour sauver l'univers ou ce qui en restera après la teuf de samedi prochain. Le jeu est sans conteste plus orienté vers le combat blastant que vers la méditation transcendentale et tient un peu plus de papa Duke que de maman Lara. En tous cas, il ne s'agit pas d'un mélange de Myst et d'Actua Golf... La partie aventure ne sera pas aussi développée que dans Tomb Raider : de l'action avant tout ! La jouabilité semble bonne, pour autant que la version testée pouvait nous laisser en juger. La possibilité de tourner la tête laisse présager des tactiques intéressantes. De petits problèmes de positionnement de caméra et de murs devenant soudain transparents devraient être réglés lors de la sortie de la version définitive. L'humour est omniprésent et les références au cinéma ou à d'autres jeux vidéo abondent, dans la plus pure tradition de Duke.

Le jeu de baston où l'on cherche l'Ecosse (Time to Kilt)

La treizaine d'épisodes en développement pour l'instant est groupée en quatre périodes : moderne, western, médiévale et romaine. En plus de la beauté des décors ci-dessus vantée, on appréciera la taille respectable, la variété et l'architecture tourmentée des différents niveaux : fosses, abîmes vertigineux, douves profondes, escaliers monumentaux se succèdent au fil de notre sanglante visite... Descendre de gros porcs vêtus de toges romaines planqué derrière une colonne dorienne, chasser l'homme-lézard au fond d'une mine désaffectée de l'Ouest américain ou nager dans les eaux troubles des douves d'un donjon moussu feront bientôt partie de notre vie ludique. Mais que ne ferait-on pas pour sauver le monde ? Euh... porter un kilt ? Justement, Duke en est affublé dans l'épisode médiéval... Est-ce que cela pourrait être une allusion à Highlander ? Hercule sera-t-il le boss de l'épisode se déroulant à Rome ? Feront-ils un film de la rencontre de Duke et de Lara ? La suite dans un prochain numéro...

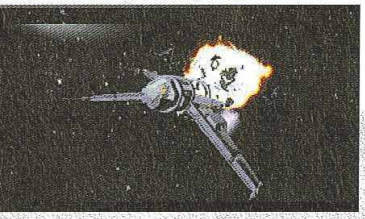
DUKE LAVE PLUS ROUGE

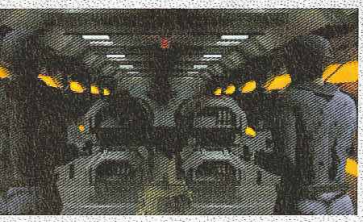


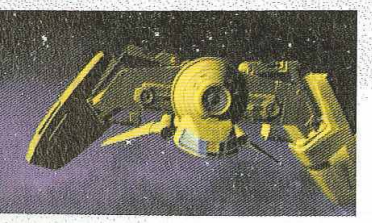
Alien Resurrection

Par Dave Martinyuk

Prod







Chaque version d'Alien, au cinéma, est suivie d'une adaptation sur console. Alien quatrième du nom, sous-titré Resurrection, ne déroge évidemment pas à la règle. Premier gros plan sur un titre saignant...

Alien Resurrection reprend la trame du film de Jeunet, avec ses différentes scènes chocs. Les photos qui illustrent ces deux pages sont toutes tirées des cinématiques qui habillent le jeu, seuls visuels officiellement disponibles pour l'instant. Elles reprennent trait pour trait les scènes du film que les cinéphiles que vous êtes, reconnaîtront sûrement. Course dans les couloirs, poursuite sous-marine, opération de Ripley... L'adaptation d'un film comme celui-ci se devait de marquer le coup en instaurant une ambiance. C'est le cas ici et, évidemment, elle est malsaine. Développé par Argonaut Software, une société anglaise (à laquelle on doit des titres tels que Stunt Race FX, Starfox sur SNES ou, plus proche de nous, Croc-Legend of the Gobbos) et édité par la branche interactive de la 20th Century Fox, Alien Resurrection devrait proposer un environnement entièrement en 3D.

Sur
la 3D
à dor

V
choix modifie le
vivant lors des
que c'est bien so
vous détendre, c
de bestioles soml
sus. Mmmh... C
glant, il vous fau
aller toujours de
par le "père", l'o
Plusieurs armes
à bon escient. L
"une puissance
effroyables et ré
long de niveaux
semble beaucou
nouveau-né : c'e
Alien Resurrectio
le mal qu'on lui s

La s
de l'

Scène de l'
du corps de
veau genr
d'amour et
progéniture.

Sur PlayStation, la 3D est à dominante rouge

Votre but ultime est, bien sûr, d'anéantir la menace Alien avant que le vaisseau ne rejoigne la Terre. Vous pourrez incarner un des cinq personnages principaux du film - on ne sait pas encore si votre choix modifie le cours de l'action - et vous devrez veiller à rester vivant lors des 13 différents niveaux qui vous attendent. Sachez que c'est bien souvent au moment même où vous commencerez à vous détendre, en vous baladant dans un couloir, que des hordes de bestioles sombres aux longs crocs adipeux vous sauteront dessus. Mmmh... C'est cool de se faire peur. Bourrinissime et sanglant, il vous faudra étaler la lie Alien sur les murs du vaisseau et aller toujours de l'avant, guidé en partie grâce à l'aide apportée par le "père", l'ordinateur central prenant en charge le vaisseau. Plusieurs armes sont à votre disposition mais il faudra les utiliser à bon escient. Le jeu devrait se caractériser, dixit l'éditeur, par "une puissance de feu dévastatrice et diabolique, des Aliens effroyables et répugnants et un univers apocalyptique, tout au long de niveaux d'un réalisme inédit". Mais bon, ce langage ressemble beaucoup à celui d'une jeune maman face à son nouveau-né : c'est toujours le plus beau. Reste à savoir si ce Alien Resurrection sera à la hauteur du film de Jeunet. C'est tout le mal qu'on lui souhaite.

La scène de l'opération

Scène de l'opération où on ôte le bébé Alien du corps de Ripley cloné... Maman d'un nouveau genre, elle va vivre une relation d'amour et de haine assez glauque avec sa progéniture.

La scène sous-marine

Un grand moment d'apnée et de claustrophobie. Poursuivi par deux Aliens, le groupe y laissera un des siens...

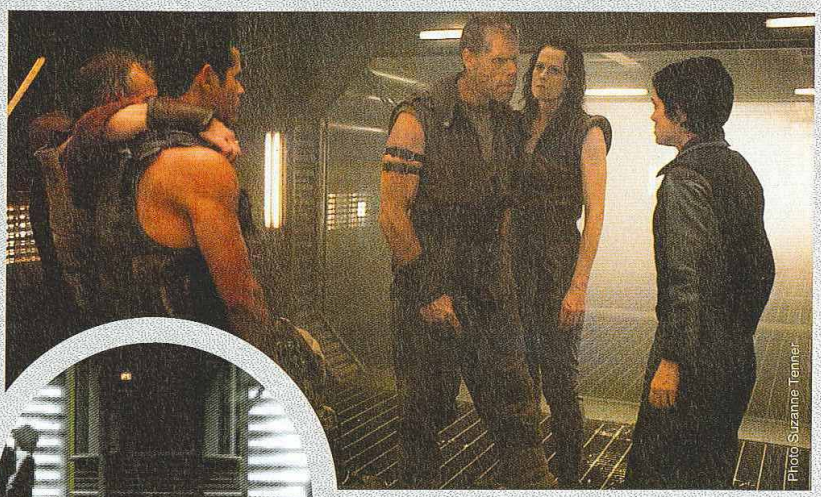
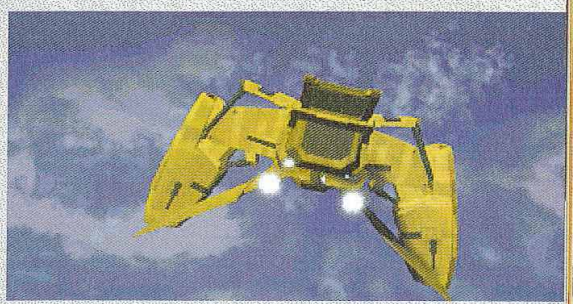


Photo Suzanne Tenner.



Par Dave Martinguh

Rushdown

Editeur : Canal+ multimédia - Disponibilité : fin 98

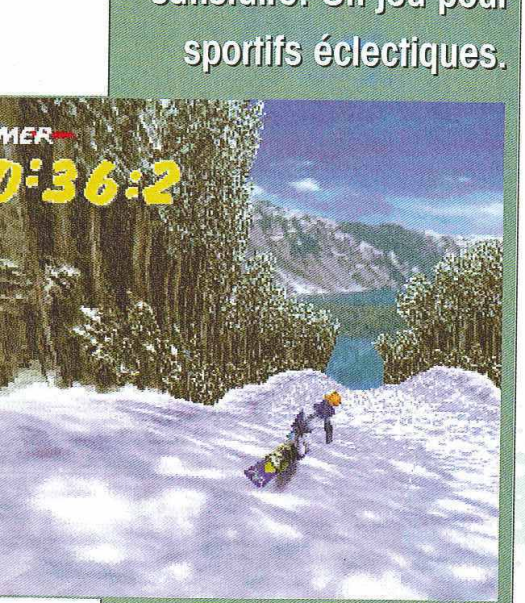
Rushdown, c'est trois simulations pour le prix d'une. Que vous soyez attiré par les pistes enneigées, les remous fracassants ou encore la terre meuble des routes de montagne, il y a ici de quoi vous satisfaire. Un jeu pour sportifs éclectiques.

« Le monde est votre terrain de sport, Rushdown vous en offre le passeport... » La formule est jolie, et c'est elle qui conclut, d'une façon élégamment confiante, le dossier de presse du jeu. Les seuls éléments pour l'instant à notre disposition sont les photos que vous pouvez admirer sur ces deux pages... et les informations qui les accompagnent. Voici le tout présenté ici pour vous.

Le maniement du kayak n'est pas des plus aisés. Question d'habitude.

"Around the world, around the world..."

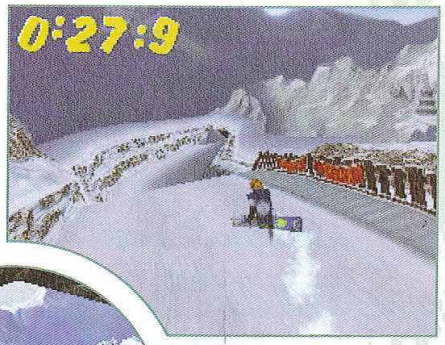
Rushdown vous invite à participer à des épreuves de kayak, de VTT ou de surf des neiges. Trois critères caractérisent vos différents matériels : la maniabilité, la rapidité et la résistance aux collisions. Les épreuves auxquelles vous devrez participer se déroulent sur une quinzaine de circuits, inspirés de sites naturels

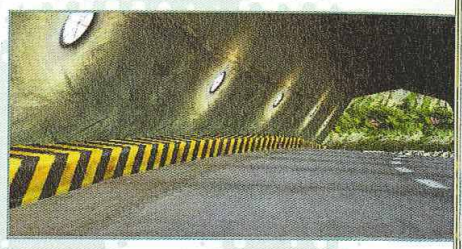


Descente en surf au milieu d'une allée d'arbres.

Souffle rauque, sueurs froides... Les émotions du sportif sont là

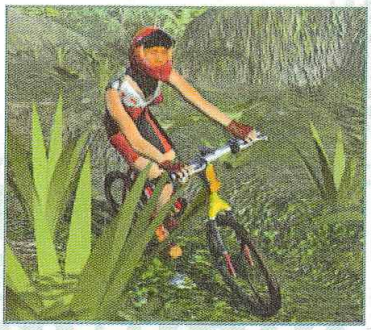
existant sur la planète. Pistes du Kilimandjaro, forêt amazonienne, chutes Victoria... Ces endroits, dont la seule pensée invite au rêve, seront le cadre de vos exploits. Vous traverserez ainsi respectivement l'Afrique, l'Europe, l'Amérique du Sud, l'Asie méridionale et enfin le Japon. Dans chacun des sites, il vous faudra battre le record du champion local ou bien - et là, c'est une autre paire de manches - celui du maître du continent. Dans un premier temps, vous pourrez effectuer des courses contre la montre, histoire de vous entraîner, puis, lorsque vous vous sentirez prêt à lancer un défi, il vous faudra affronter l'un des deux champions. La loi du plus fourbe prévalant sur l'éthique sportive, tous les coups (obstruction, bousculade...) seront alors permis...

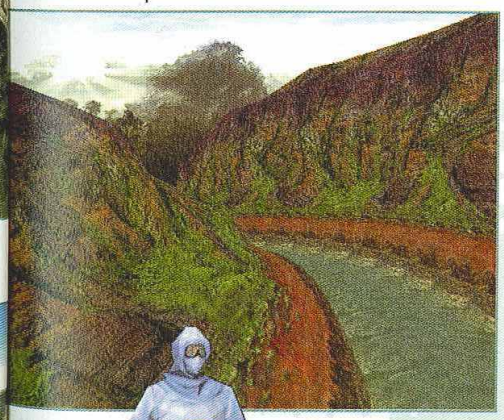


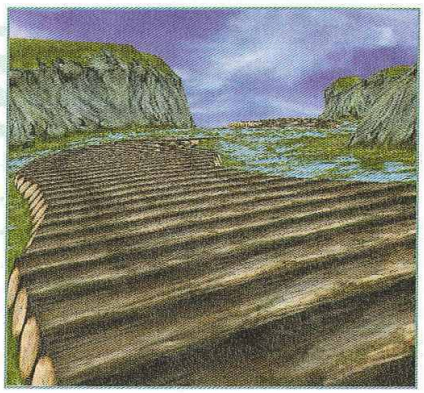


Un jeu Nature et Découverte

Un mode multi-joueurs - sans doute via écran divisé - est prévu et si Rushdown semble bien tenir la route graphiquement parlant (les photos se révèlent, en effet, assez bluffantes), il faut toutefois faire preuve d'une certaine mesure et savoir tête froide conserver. Rushdown n'en est pour l'instant qu'au stade de développement et même s'il s'annonce sous les meilleurs augures, nous ne pourrons véritablement émettre un avis qu'après l'avoir vu tourner. Cet été devrait voir arriver une version assez avancée. Rendez-vous donc en septembre pour plus d'informations.







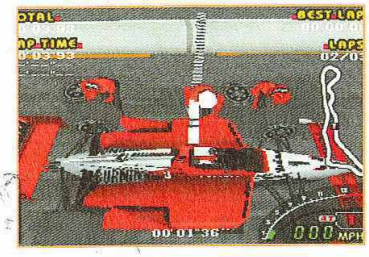
Par Jean Santoni

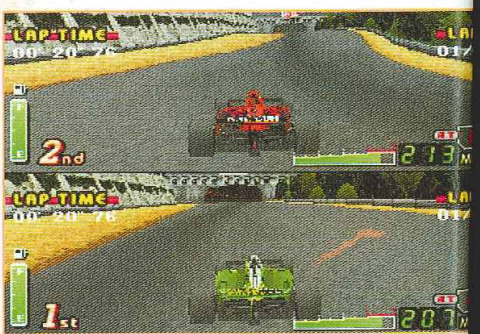
Avec Newman Haas, Indy 500 sera le deuxième titre consacré au sport automobile américain. Saura-t-il se montrer à la hauteur des productions actuelles ? That is the question...

Indy 500

Editeur : Tomy Disponibilité : mai 98

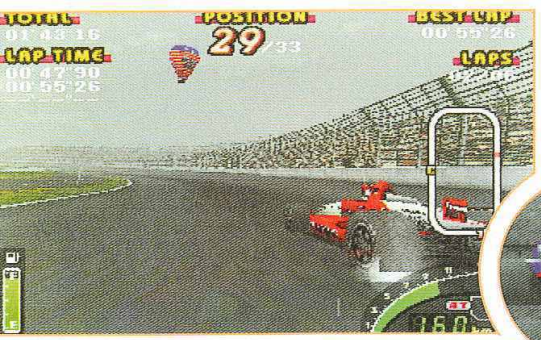
L'ambiance des courses auto made in U.S.A.





A l'instar des productions actuelles, vous pourrez vous tirer la bourre en écran splité. Cool.

Tiens, un revenant. Indy 500, à l'heure actuelle, ne doit certainement rien vous évoquer. Pourtant, ce titre consacré à l'un des sports automobiles les plus populaires Outre-Atlantique, est en préparation depuis maintenant presque plus d'un an. Développé par Tomy, un studio assez peu connu dans nos contrées, Indy 500 vous propose donc de participer au championnat d'Indy Car. Le titre ayant obtenu la licence de l'Indianapolis Motor Speedway, vous retrouverez l'intégralité des circuits officiels, soit une bonne quinzaine, ainsi que toutes les écuries du championnat et leurs pilotes respectifs. Si le soft semble intégrer des paramètres intéressants comme la gestion des réglages, les changements météorologiques ou les arrêts aux stands, sa réalisation commence malheureusement à dater.



Slippery When Wet

L'impression de vitesse n'est pas fantastique, l'environnement graphique souffre de faiblesses esthétiques bien flagrantes et les modèles physiques sont loin d'être réalistes. Nous sommes en 98 nom d'une durit ! Il serait temps de réagir. Bien sûr, il est encore trop tôt pour se prononcer définitivement sur le gameplay de cette simulation, cependant nul besoin d'avoir suivi des cours de clairvoyance avec Madame Irma pour réaliser que Indy 500 aura grand mal à s'imposer. Il suffit de jeter un oeil sur le niveau technique des prochaines productions pour s'en convaincre. On pense bien évidement à des pointures comme Gran Turismo mais également à Newman Haas de Psygnosis avec lequel le titre de Tomy entre en compétition directe. Groups. Mais, bon, sait-on jamais, un miracle peut être....

Les modèles d'adhérence sur cette version n'étaient pas très réalistes.

Rush

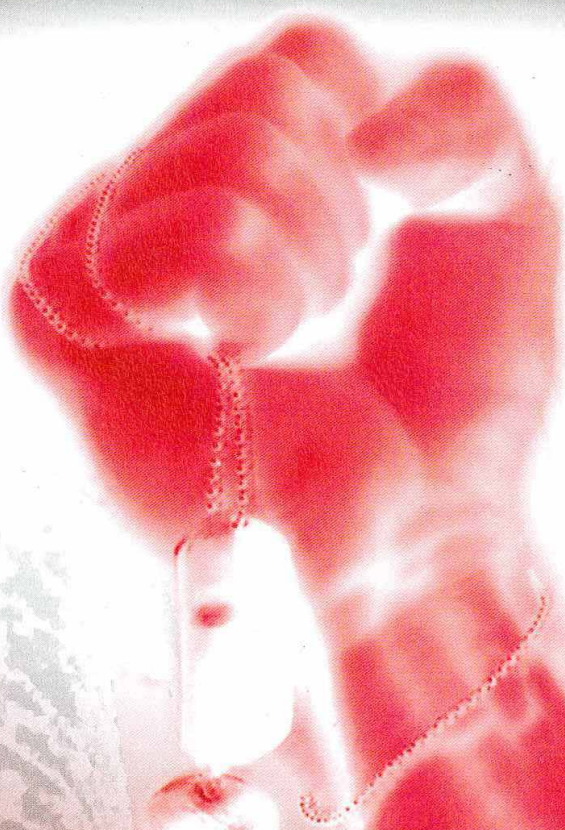
Fergus McGovern, le fondateur de Probe (Die Hard Trilogy, Forsaken, Batman et Robin, etc.) se séparera officiellement d'Acclaim le premier juin de cette année, les relations entre les deux sociétés étant devenues plus qu'épineuses. McGovern ne compte pas quitter l'industrie du jeu vidéo et projette de créer un nouveau studio de développement en compagnie de plusieurs ex-employés de Probe et de son frère. McGovern demeure un actionnaire majoritaire d'Acclaim mais ne s'occupera plus de Probe. Cela dit, on ne s'inquiète pas trop pour son avenir.

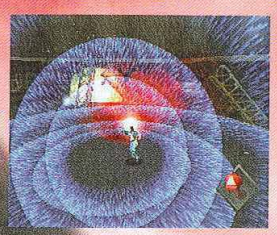
UN HOMME, UNE SOLUTION, UN ETAT D'ESPRIT.
PlayStation ™
ONE ™ and

e des
nade
.S.A.

écran splité. Cool.

UN HOMME, UNE SOLUTION, UN ETAT D'ESPRIT.





ONE

PlayStation. ™

BMG INTERACTIVE

Co-Developed by VISUAL CONCEPTS ™

ASC GAMES ™

Infos au 08 36 68 90 89 ou http:/www.bmginteractive.com

ONE ™ and ASC Games™ are trademarks of American Softworks Corporation. ONE™ is co-developed by Visual Concepts. ©1997 American Softworks Corporation.
©1995 PEG Limited Partnership. Playstation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.
All rights reserved.

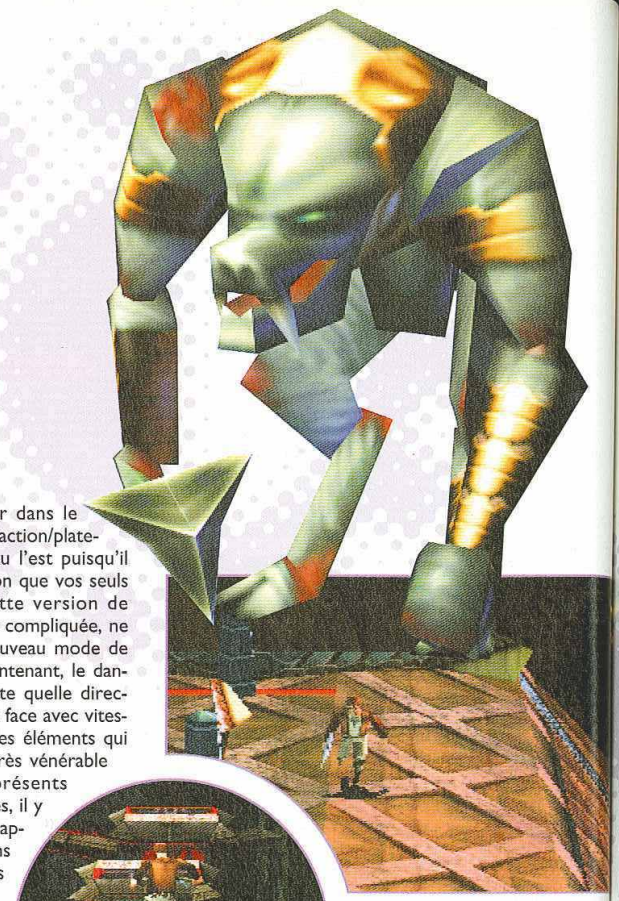
Par Dave Martinyuk

Pitfall 3D Beyond the jungle

Editeur : Activision - Disponibilité : Juin 1998

Pitfall fait partie de ces titres sans éclat particulier qui atteignent pourtant par leur simplicité et leur longévité le statut de "classique". Gros plan sur un vieux titre qui se rafraîchit désormais aux sources de jouvence de la 3D...

Pitfall est un pionnier dans le domaine des jeux d'action/plate-forme. Simple, ce jeu l'est puisqu'il ne met guère à contribution que vos seuls réflexes. Néanmoins, cette version de Pitfall se révèle un tantinet compliquée, ne serait-ce qu'à cause du nouveau mode de représentation en 3D. Maintenant, le danger peut venir de n'importe quelle direction, et il faut savoir y faire face avec vitesse et efficacité. Certains des éléments qui ont fait la renommée du très vénérable premier Pitfall sont ici présents (Harry s'accroche aux lianes, il y a des sables mouvants qui apparaissent tout à coup dans le sol, etc.). Il n'est d'ailleurs pas impossible qu'on retrouve cette version antédiluvienne "cachée" quelque part à l'intérieur de cette version 3D.



"Pitfall, ton univers impitoya-able..."

Le principe de Pitfall est tout bête mais il réclame des nerfs d'acier et une attention de tous les instants. Il faut sauter de plate-forme en plate-forme, éviter des trous béants, des machines vicieuses ou des langues de feu, se défier des ennemis, rattraper in extremis la liane ou le crochet qui vous empêche de tomber dans le vide... Le jeu est riche en sensations et il ne vous laisse guère de répit. Dans la préversion que nous avons eu entre les mains, Harry semblait se déplacer de façon étonnamment réaliste, notamment lors des sauts et lorsqu'il se retrouve suspendu dans le vide, battant des jambes. Seuls les changements de direction s'effectuent de façon un peu trop brusque. Maintenant, force est de constater que la palette de mouvements d'Harry est limitée. A part courir, sauter, effectuer des roulades et se baisser, il ne sait apparemment pas faire grand-chose. Les combats, également, se résument à leur plus simple expression puisqu'Harry ne peut qu'inlassablement donner des coups de piolet. L'impossibilité de changer de direction lors d'un saut est assez handicapante (même si, dans le fond, cela paraît assez logique). Bref, la jouabilité, quoique convenable, mériterait d'être améliorée.

La genèse d'Harry Jr

Pitfall Harry Junior est un personnage qui possède une vraie histoire. Fils de l'explorateur hardi qu'on connaît, arpenteur de continents et découvreur de civilisations, Harry Jr vit le jour dans un chariot, à l'intérieur d'une mine (c'est une famille d'aventuriers, qu'est-ce que vous voulez). Sa naissance fut malheureusement marquée par la mort de sa mère. C'est le coeur brisé qu'Harry Senior éleva son rejeton, le plus souvent livré à lui-même. Vivant en solitaire, dans un coin perdu de la Californie, Harry Jr fit son éducation en autodidacte, apprenant aussi bien les bases de la physique et de la chimie que la meilleure façon de grimper aux arbres. Lors d'une expédition en Amérique du Sud, Harry Senior se fait kidnapper. Son fils part aussitôt à l'assaut des dangers qui l'attendent dans "Pitfall : the Mayan Adventure" (95) pour délivrer son père. C'est cette première production qui marque les débuts du rejeton dans l'univers du jeu vidéo. Un peu moins de trois ans plus tard, ses aventures continuent. Maintenant, il va devoir éviter les pièges qui se tapissent au-delà de la jungle...

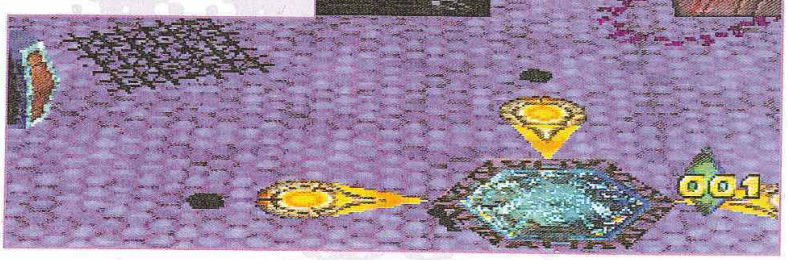
The Twilight Zone...

L'intro du jeu vous montre Harry découvrant un cristal très spécial, au coeur d'une caverne, en Amérique du Sud. En le récupérant, l'aventurier intrépide se retrouve transporté dans un monde parallèle, où il fait la connaissance d'une jolie chef rebelle. C'est en se mesurant aux tyrans de ce monde étrange qu'Harry va vivre sa plus grande aventure...

Nous n'attendons que d'être convaincus...

Question réalisation, Pitfall semble profiter correctement des capacités de la PlayStation sans toutefois la pousser dans ses dernières extrémités. Le personnage est vu selon un système de caméra fixe, toujours sous le même angle. Il y a bien une caméra dynamique qui colle davantage à l'action (avec des effets de rapprochement ou d'éloignement, des zooms, etc.) mais elle n'intervient que très peu souvent, ce qui est assez dommage. Evidemment, ce détail, comme bien d'autres, peut être corrigé pour la version finale. Une mention spéciale aux films d'animation qui habillent ce jeu. Leur rendu, très "comics", se révèle d'une esthétique tout à fait persuasive même si les animations s'avèrent trop peu nombreuses. Cela dit, Harry a encore du pain sur la planche avant de nous emballer tout à fait !

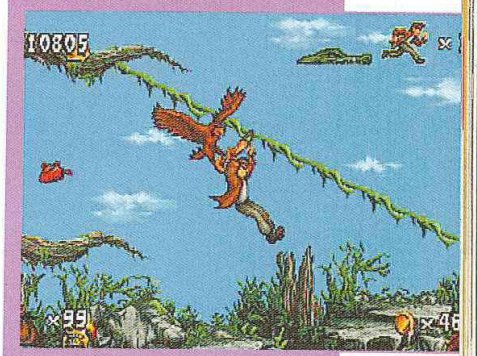
Avant d'atteindre la tête de ce boss, vous allez glisser, glisser...



Il ne faut pas hésiter à prendre les risques les plus insensés pour aller récupérer des bonus. La gravité ? Connaît pas...

Historique des Pitfall

Pitfall ! premier du nom vit le jour en 1982, sur Atari 2600. A l'époque ce jeu, qui nous paraîtrait évidemment complètement ridicule aujourd'hui, a connu un beau succès. Harry pouvait s'accrocher aux lianes, devait éviter des obstacles, faire attention au moindre faux pas... A l'époque, c'était de l'action avec un grand A. En 83, il y eut une suite : Pitfall II - Lost Caverns. Les aventures d'Harry continuent et il apprend ici à nager. Le créateur du jeu, David Crane, a de plus en plus d'idées... Entre 83 et 88, Pitfall va se retrouver converti sur différentes machines (le Commodore 64 entre autres) mais cette période fait un peu figure de statu quo. La version de Super Pitfall, en 88 (sur l'ordinateur Tandy Color, Dieu ait son âme), est convertie un an plus tard sur NES. Harry récupère dans cette version des pistolets qui lui serviront beaucoup pour reprendre le diamant du Raj, perdu dans les montagnes des Andes... Le jeu connaît un nouveau creux jusqu'en 95, où sort Pitfall : the Mayan Adventure. Il débarque sur Super Nintendo, Megadrive, Mega CD, 32 X, Jaguar et bien entendu PC. Il passe relativement inaperçu même si, dans le fond, il est assez sympa à jouer. C'est dans cet épisode que Pitfall Harry Senior capturé, passe la main à Pitfall Harry Junior, le fils prodigue qu'on retrouve dans la version 3D.



Une quête en images pour 5 CD d'aventure !

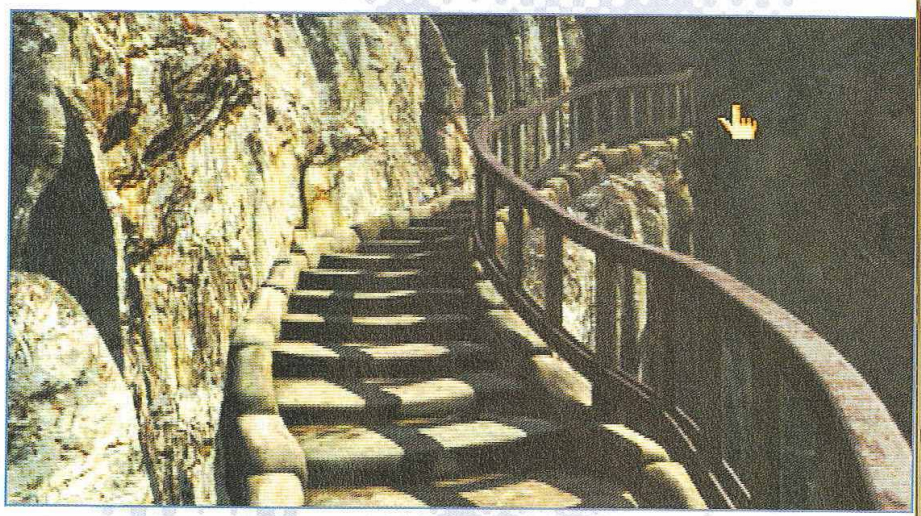
Par Grégory Szriftgiser

Riven

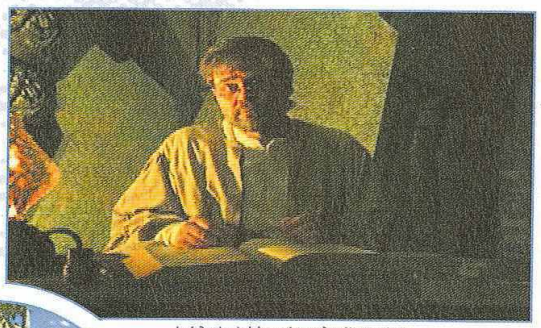
the Sequel to Myst

Editeur : Acclaim Disponible en avril 98

Très loin d'être un jeu pour certains, Myst était pour d'autres un chef-d'œuvre d'évasion et de découverte. Best-seller reconnu sur PC, Riven, sa suite non moins appréciée, a trouvé son chemin jusqu'à la PlayStation. Trouvera-t-il aussi un public ?



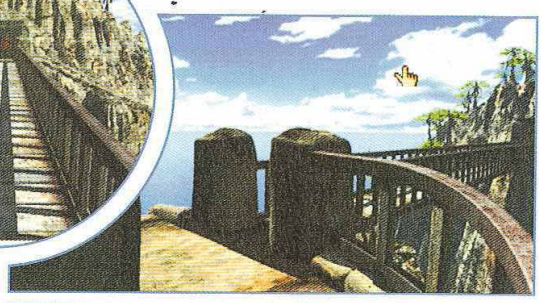
Ce qui a fait que Myst et Riven soient si appréciés, c'est avant tout une réalisation graphique époustouflante, base indispensable au développement d'un univers étrange que vous pourrez bientôt découvrir. Cet univers mi-onirique, mi-inquiétant a de quoi passionner, c'est certain. Mais en quoi cela consiste au juste ?

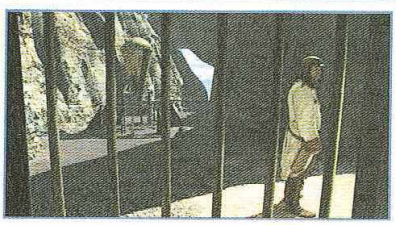


La très simple intro met en scène Atrus en train d'écrire et vous demandant de retrouver Catherine.

A l'origine : néant

Mis à part ceux qui connaissent déjà l'univers de Myst, qui retrouveront au moins le système de jeu et une certaine ambiance, Riven vous réservera bien des surprises. Arrivé sur un complexe d'îles sans savoir trop où vous êtes, pourquoi vous vous trouvez là, ni comment en sortir, l'aventure commence. Je ne vais pas rentrer maintenant dans les détails, mais sachez simplement que le monde de Riven, comme celui de Myst avant lui, est une merveille rendue possible par l'art de l'écriture. Atrus, personnage énigmatique du premier épisode le tient de son père et l'a transmis à ses enfants, permettant ainsi à toute cette petite famille de créer des mondes et, le cas échéant, d'y emprisonner certaines personnes. Et l'art de l'écriture semble rendre, sinon complètement fou, du moins un peu mégalomane. Vous voilà donc largué au milieu des desi-



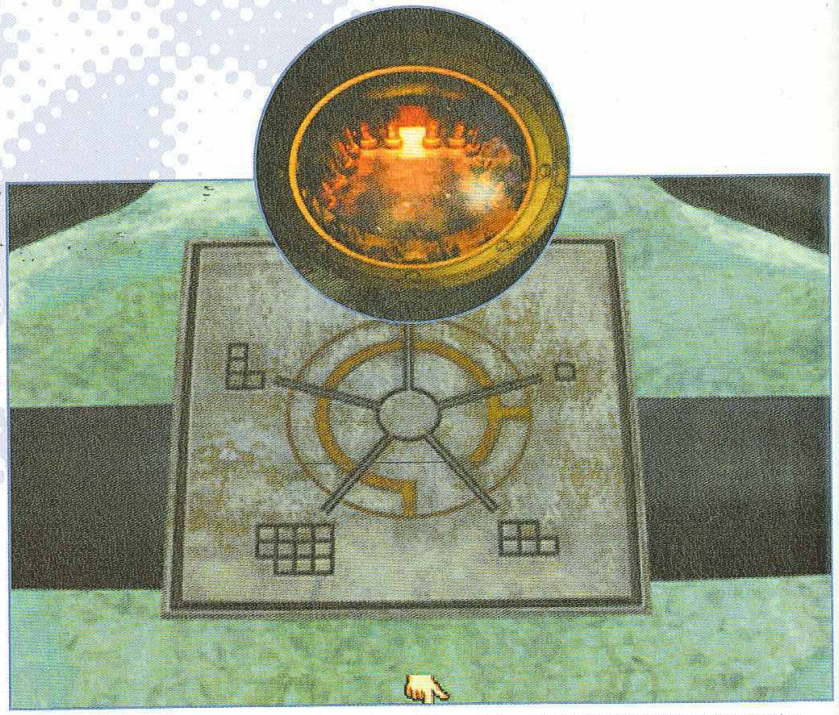


Cette salle tournante, que vous rencontrerez très tôt, est un exemple type des casse-têtes auxquels vous serez confronté dans Riven.

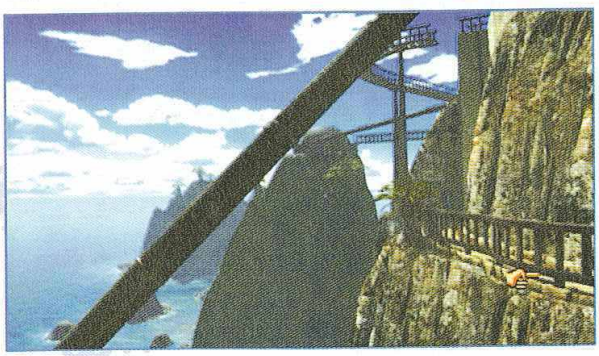
derata divers des débiles créateurs de ces mondes qui s'emprisonnent en famille. Paumé au milieu de tout ça, vous allez découvrir le monde de Gehn, le père d'Atrus, qui y a emprisonné sa belle-fille, Catherine. Atrus vous appelle donc à l'aide, après que vous l'ayez libéré du monde de Myst.

Pour rêveurs invétérés

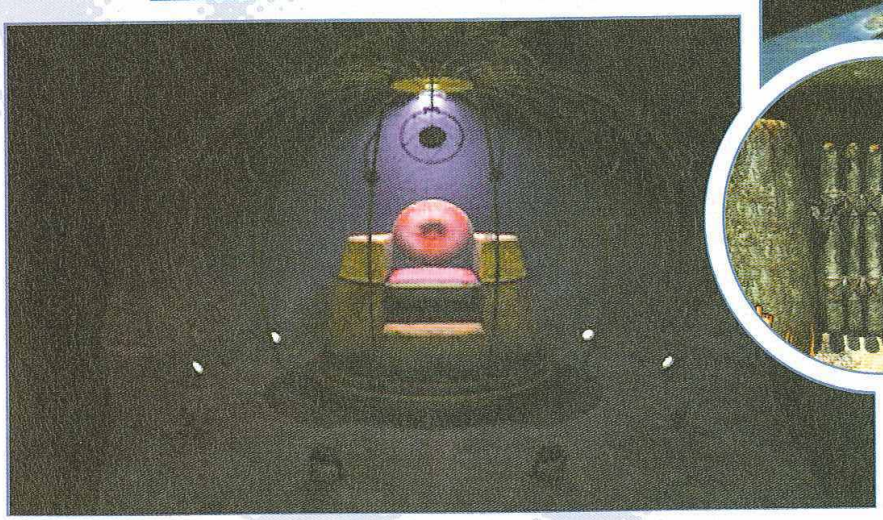
Riven est un jeu d'aventure réduit à sa plus simple expression. Une interface toute simple, des écrans fixes mais particulièrement réussis et originaux, une ambiance sonore parfaite. Mais techniquement, nous sommes dans le rien : pas d'animations ou très réduites, pas de rencontres avec des personnages (le monde de Riven, tout comme celui de Myst, est inhabité ou presque), pas de folles cinématiques. Riven est un simple jeu d'ambiance, difficile, intellectuel, que certains hésitent même à considérer comme un jeu à proprement parler. En tout cas, pour tous les rêveurs en mal de mondes parallèles, c'est un chef-d'œuvre !

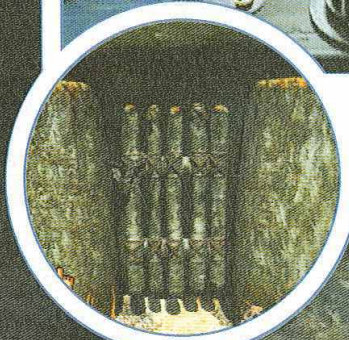


Autre exemple du symbolisme régulièrement croisé dans le jeu : des schémas obscurs mais dont chaque parcelle a une signification.

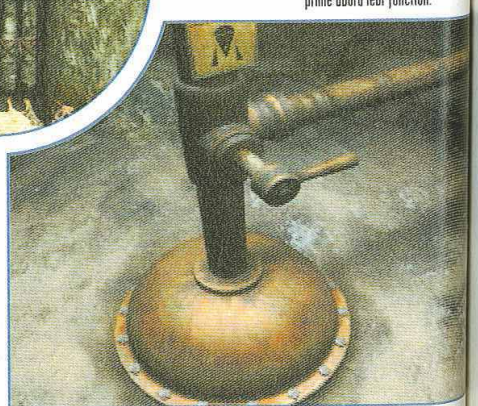


Ce train magnétique vous servira à voyager entre les 4 îles qui composent le vaste monde de Riven.





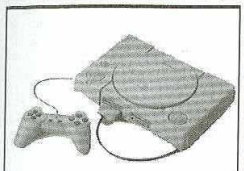
Vous croiserez bien des manettes, sans savoir de prime abord leur fonction.



Le pays des livres n'est plus ce qu'il était

DELTAROM PARIS
81, Rue D'Amsterdam
75008 PARIS
Tél : 01 45 26 17 17
Métro Place de Clichy ou Liège

DELTAROM RUEIL
65, Ave Paul Doumer - RN13
92500 Rueil Malmaison
Tél : 01 47 08 08 30



PLAYSTATION

PLAYSTATION + 1 PAD + CD Démo + 200 F de Bons d'achat* : 990 F

PLAYSTATION + 2 PADS + CD Démo + 200 F de Bons d'achat* : 1.069 F

JEUX PLAYSTATION NEUFS

BUSHIDO BLADE	349 F	DIE HARD TRILOGY	189 F	MOTO RACER	349 F
CASTLEVANIA	349 F	FORMULA ONE 97	349 F	NBA LIVE 98	349 F
COMMAND & CONQUER	189 F	GRAN TURISMO	Mai 98	RAYMAN	169 F
CRASH BANDICOOT	169 F	I.S.S. PRO	349 F	RESIDENT EVIL 2	Mai 98
Crusader No Remorse	169 F	JERSEY DEVIL	349 F	SHADOW MASTER	299 F
DESTRUCTION DERBY 2	169 F	JONAH LOMU	329 F	TENNIS ARENA	349 F
		LEGACY OF KAIN	249 F	TETRIS PLUS	299 F
		LE 5ème ELEMENT	Tél.	TIME CRISIS + GUN	499 F
		MIDNIGHT RUN	349 F	WIPE OUT 2097	169 F

DISPONIBLE EN MAGASIN TOUS LES ACCESSOIRES PLAYSTATION AINSI QUE DE NOMBREUX JEUX D'OCCASIONS A PARTIR DE 99 F

POUR TOUT ACHAT D'UNE CONSOLE PLAYSTATION (neuve ou d'occasion), RECEVEZ 200 F DE BONS D'ACHAT*

* Voir modalités de l'offre en magasin.

Nous rachetons cash* ou par bons d'achat* vos consoles et jeux PlayStation et Nintendo 64.

* Voir modalités de reprises et côte complète en magasin.

Les prix indiqués dans cette page sont T.T.C. Sauf erreur typographique ou faute de frappe - Dans la limite des stocks disponibles.. Prix modifiables sans préavis.
Conformément à la loi informatique et libertés N° 78-17 du 6 Janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

PLAY

Bon de Commande à expédier à **DELTAROM**
81, Rue D'AMSTERDAM - 75008 PARIS
Tél : 01 45 26 17 17 - Fax : 01 45 26 63 21

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville ..... Tél. .....

❑ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat

SIGNATURE

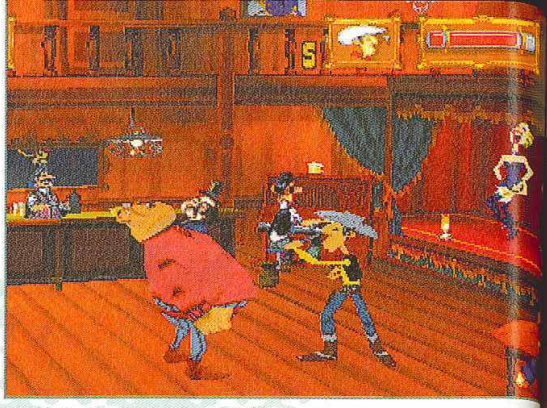
Référence	Prix
Port	
Total	

Forfait port pour les jeux en Colissimo : 32 F
CEE, Suisse et DOM : 80 F pour 3 CD + 20 F par 2 CD.
TOM et Etranger : 90 F pour 3 CD + 30 F par 2 CD.
Console 80 F par Colissimo - Hors France : nous consulter
Toute première commande doit être réglée par chèque.

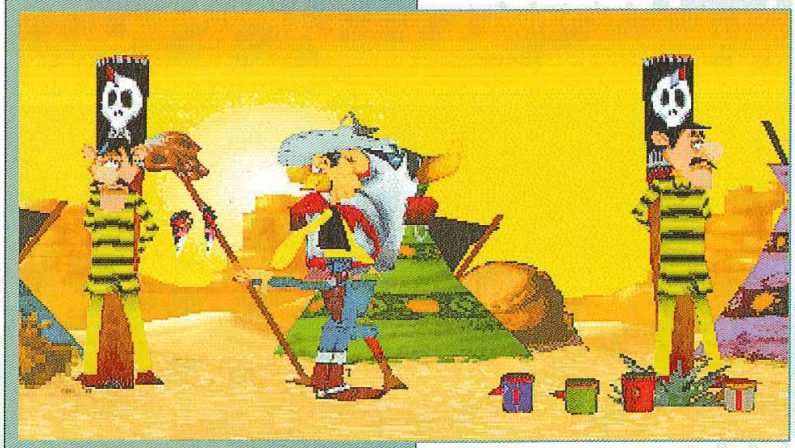
Par Jean Santoni

Lucky Luke

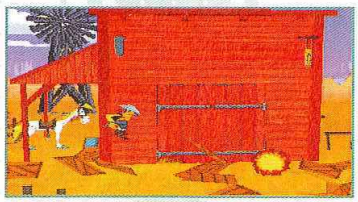
Editeur : Infogrames Disponibilité : Avril 98



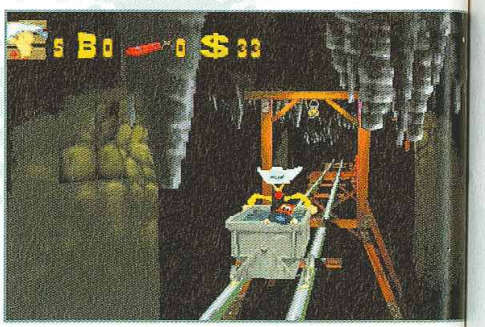
Variété et gameplay : les deux mamelles de Lucky Luke.



Toutes les musiques ont été composées par le studio externe qui avait travaillé sur les morceaux de V-Rally. Il en résulte des blues d'une qualité impressionnante.



Les tests de collision et le calcul des trajectoires du personnage : la phase la plus difficile et fastidieuse du développement.



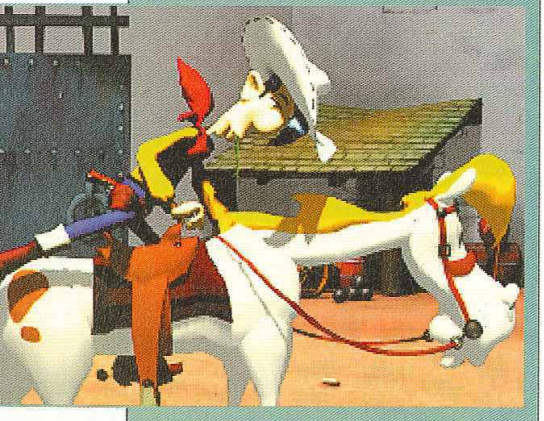
Chling ! Chling ! Vous n'entendez pas ce bruit d'éperons au loin ? Après un "léger" retard, l'arrivée sur PlayStation de l'homme qui tire plus vite que son ombre se précise enfin. Les Dalton n'ont qu'à bien se tenir !

Lucky Luke c'est avant tout une équipe de 20 développeurs dont le principal challenge a été de reproduire avec fidélité les particularités du design et de l'atmosphère de l'univers créé par Morris. Une contrainte qui a nécessité un minutieux travail de recherche. Il faut savoir que les sources de documentation ne sont pas simplement limitées aux travaux du maître ; les graphistes ont également puisé leur inspiration dans des ouvrages historiques et des légendes indiennes. Recherche de teintes, d'ambiance, création d'ébauches... une première étape qui aura presque duré un an. L'ambition des programmeurs était de donner au jeu une unité et une variété graphique tout en respectant une certaine logique dans l'enchaînement des niveaux. D'un point de vue purement scénaristique, Lucky Luke suit une trame originale mais classique. Il va s'agir bien évidemment de se lancer à la poursuite de quatre hurluberlus acariâtres vêtus de pyjamas jaunes à rayures noires (les Dalton) durant une quinzaine de niveaux hyper variés. Des phases de plate-forme donc mais également des "sub-games" dans la grande tradition des productions Infogrames : course en wagonnet (très réussie), épreuve de bûcheron à la Track n' Field, scène de baston que ne renieraient pas Terrence Hill et Bud Spencer et bien d'autres surprises encore... L'objectif : briser la monotonie propre au style plate-forme.

Lucky Strike ?

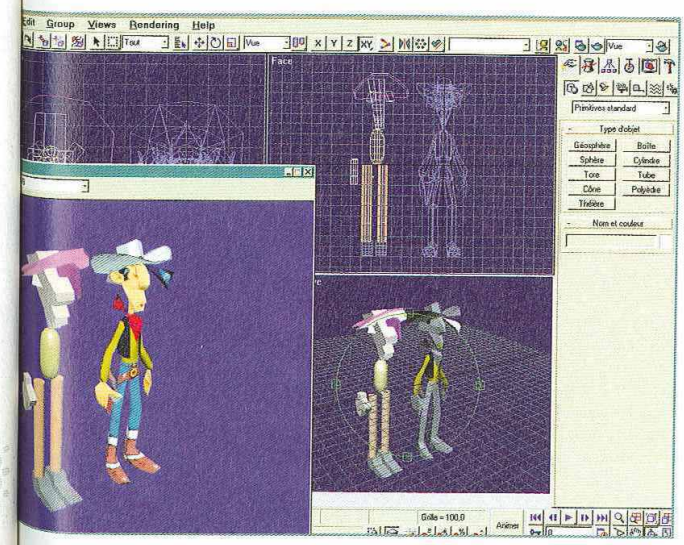
Techniquement, si les éléments du décor et les personnages sont tous modélisés en 3D, les développeurs n'ont pas opté, contrairement à la tendance actuelle, pour la Full 3D. Deux raisons à cela. Le

Un jeu de plate-forme destiné à un public jeune



Le départem
de 4 outils s

jeu s'adressant à un jeune public, une liberté restreinte semblait plus adaptée, d'autre part, l'emploi de la 3D temps réel aurait considérablement dénaturé l'oeuvre de Morris, le rendu graphique devant être le plus proche possible d'une bande dessinée. Un choix à contre-courant donc qui aura nécessité la création, en interne, d'outils spécifiques notamment d'un procédé d'animation baptisé "3D Cartoon" permettant d'obtenir des animations très proches du dessin animé. Actuellement, le soft en est à 80 % de son stade de développement ; les programmeurs peaufinent l'IA des adversaires et la jouabilité (on nous promet un peu plus de pêche), mais déjà on pouvait jugé de la bonne tenue des graphismes et de la qualité de l'animation. Infogrames organise régulièrement des tests avec nos chères petites têtes blondes, pour corriger les éventuels défauts du soft et proposer au public une adaptation de qualité qui ne trahisse ni l'esprit ni la réputation du cow-boy belge. Enfin, dernière précision, le staff de Morris qui a eu un droit de regard tout au long de la production semble satisfait, c'est plutôt bon signe, non ? Rendez-vous, de toute façon, en avril pour un test en bonne et due forme.



Le département R&D d'Infogrames n'a pas chômé : le développement aura nécessité la création de 4 outils spécifiques d'une grande souplesse.

POWER GAMES

3615 POWER GAMES
NOUVEAU

RETROUVEZ les nouveautés, notre catalogue, les trucs et astuces, la VPC .

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Métro Reuilly - Diderot

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

NOUVEAU
1090 F*
+ 2 MANETTES + MEMORY CARD
* offre soumise a condition particuliere. voiren magasin.

PLAYSTATION
neuf PLAYSTATION

JEUX VERSION FRANCAISE

ALERTE ROUGE	349 F
AIR COMBAT 2	299 F
BUSHIDO BLADE	329 F
BATMAN ET ROBIN	349 F
BLOODY ROAR BEAST	349 F
BUST A MOVES 3	269 F
COOLBOARDERS 2	299 F
COLONY WARS	349 F
CRASH BANDICOOT 2	299 F
DARK OMEN	349 F
DIABLO	349 F
DEATHTRAP DUNGEON	349 F
DREAMS	349 F
FIFA SOCCER 98	349 F
FINAL FANTASY 7 VF	349 F
HERCULE	299 F
MOTO RACER	349 F
FORSAKEN	349 F
FORMULA ONE 97	349 F
CHEVALIERS DE BAPHOMET 2	299 F
NAGANO WINTER OLYMPICS 98	349 F
G-POLICE	349 F
NBA PRO 98	349 F
NIGHTMARE CREATURES	299 F
STREET FIGHTER EX PLUS	299 F
PITFALL 3D	349 F
RESIDENT EVIL DIRECTOR CUT	299 F
RIVEN SEQUEL TO MYST	349 F
SHADOW MASTER	299 F
SKULL MONKEYS	349 F
SNOW RACER 98	349 F
TOMB RAIDER 2	319 F
TOURING CAR CHAMPIONCHIP	349 F
TIME CRISIS + GUN	499 F
THEME HOSPITAL	349 F

Nous reprenons*
vos jeux et accessoires
playstation
aux meilleures conditions du marché !!!
*paiement immédiat en boutique et par correspondance.

PLAYSTATION
occasion PLAYSTATION

TOTAL ECLYPSE	99 F	TIME COMMANDO	149 F		
KILLEAK THE BLOOD	99 F	FIFA SOCCER 97	149 F	TOMB RAIDER	199 F
RIDGE RACER	99 F	HARDCORE 4X4	149 F	TOTAL NBA 97	149 F
BLAM MACHINE HEAD	99 F	TOBAL N° 1	149 F	TEKKEN 2	199 F
NBA JAM TE	99 F	RAYMAN	149 F	ONSIDE	199 F
MAGIC CARPET	99 F	RELOADED	149 F	SOULBLADE	199 F
FIFA SOCCER 96	99 F	TRACK AND FIELD	149 F	SOVIET STRIKE	199 F
TUNNEL B1	99 F	AGILE WARRIOR	149 F	CRASH BANDICOOT	199 F
TOTAL NBA 96	99 F	STREET RACER	149 F	SUIKODEN	199 F
STARBLADE ALPHA	99 F	DISRUPTOR	199 F	VANDAL HEARTS	249 F
SPEEDSTER	99 F	DIE HARD TRILOGY	199 F	ISS PRO	199 F
ADIDAS POWER SOCCER	99 F	PORSCHE CHALLENGE	199 F	MDK	249 F
TOSCHINDEN ARENA	99 F	KING'S FIELD	199 F	FIGHTING FORCE	249 F
OLYMPIC SOCCER	99 F	EPIDEMIC	199 F	MONOPOLY	249 F
SLAM AND JAM 96	99 F	LEGACY OF KAIN	199 F	ABE ODYSSEY	249 F
FORMULA 1	99 F	INDEPENDANCE DAY	199 F	V RALLY	249 F
PITBALL	99 F	DESTRUCTON DERBY 2	199 F	WARCRAFT 2	249 F
JACK IS BACK	129 F	NBA LIVE 97	199 F	RAPID RACER	249 F
THUNDER HAWK 2	129 F	CRASH BANDICOOT	199 F	CHEV. BAPHOMET 2	249 F
FADE TO BLACK	149	NEED FOR SPEED 2	199 F	DYNASTY WARRIORS	269 F
DISCWORLD	149 F	WING COMMANDER 4	199 F	TOMB RAIDER 2	269 F
BURNING ROAD	149 F	RESIDENT EVIL	199 F	G POLICE	269 F
		RAGE RACER	199 F	FINAL FANTASY 7	299 F

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES
31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

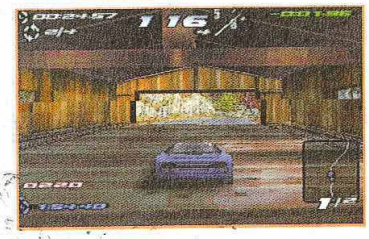
NOM : ..... PRENOM : ..... TEL : .....
ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....
Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :
❑ CHEQUE BANCAIRE ❑ MANDAT LETTRE ❑ CARTE BLEUE N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| EXPIRE |_|_|_|_|

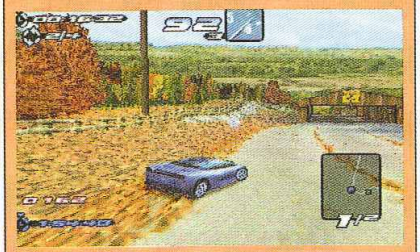
Par Jean Santoni

Malgré le succès mitigé du deuxième volet, Electronic Arts ne démord pas. Pas de surprise, NFS 3 s'inscrit dans la logique de réactualisation de l'éditeur.

Need For Speed 3

Need for Speed 3 parviendra t-il à trouver son public ?

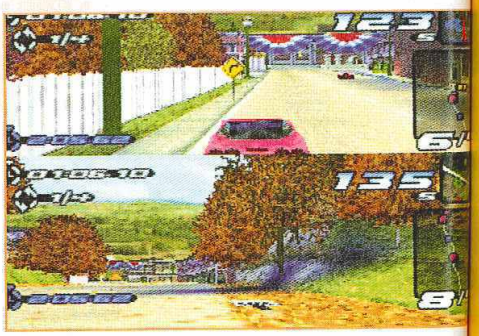




Des graphismes qui n'atteignent pas le niveau du premier volet. Strange.

Editeur : Electronic Arts - Disponible en avril 98

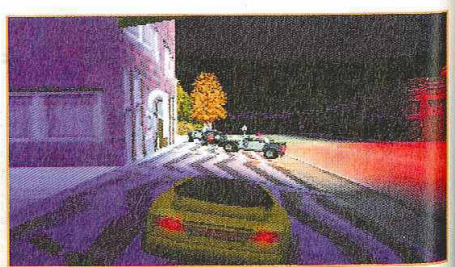
Hésitant entre la simulation et l'arcade, la série des Need For Speed n'a jamais fait véritablement l'unanimité auprès des amateurs de courses automobiles. Nombre d'entre vous lui reproche notamment sont manque de fun et sa jouabilité délicate. Pour cette édition 98, l'éditeur américain n'a pas pris énormément de risques. Le moteur graphique est identique à celui de l'année précédente et NFS 3 reprend, à quelques détails près, tous les éléments qui ont contribué à forger la réputation du produit !



Doit mieux faire

Au programme de ce troisième volet, on trouve huit bolides totalement inédits. Il s'agit bien sûr de voitures de légende dont les modèles de conduite ont été scrupuleusement respectés. Les amateurs de belles voitures reconnaîtront sur les photos, la Diablo SV ou encore la Ferrari 550. Le soft proposera en outre dix nouveaux parcours tortueux disséminés aux quatre coins du globe, des effets de lumière plus sophistiqués, des courses nocturnes et un mode de jeu assez délirant dans lequel vous serez pris en chasse par une armada de flics en mal de contravention ! Parmi les autres changements "significatifs", on note la présence de conditions climatiques et une gestion des réglages nettement plus élaborée. Electronic Arts a également retravaillé en profondeur l'intelligence artificielle des concurrents. Cela suffira t-il à faire de NFS 3 une référence ? Et puis, reste Gran Turismo...

Huit bolides qu'une vie entière de travail acharné ne suffirait pas à vous les payer !



Le mode poursuit vous opposera au shérif du comté à grand renfort de girophares et de sirènes tonitruantes.

5/5 PlayStation Magazine

97% Player One

97% Playmag

95% Joypad

94% Consoles +

Micro Machines V3

La gamme Platinum s'enrichit du jeu de courses le plus fun jamais réalisé...

Consacré <<Meilleur jeu multi-joueurs>> par PlayStation Magazine

Codemasters®

www.codemasters.com

PlayStation™ PLATINUM

© The Codemasters Software Company Limited. ("Codemasters") 1997. All Rights Reserved. Codemasters is a trademark being used under license by The Codemasters Software Company Limited. Micro Machines is a registered trademark owned by Galoob Toys, Inc. Codemasters is using the Micro Machines mark for this product pursuant to a licence. Codemasters is not affiliated with Galoob Toys, Inc. "PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Par Jean Santoni

International Rally Championship

Issu de l'univers PC, Rally Championship tente une incursion dans le monde des consoles. Un jeu made in England qui s'annonce aussi réaliste que V-Rally.

Editeur : Europress - Disponibilité : mai 1998

IRC se jouera à deux en split horizontal ou vertical. Cool !

Ce titre ne vous dit sans doute pas grand-chose, peu d'informations ayant filtré à ce jour. Pourtant les PCistes le connaissent plutôt bien puisqu'il s'agit tout simplement de la simulation de rallye la plus réaliste jamais créée sur PC. Un soft sorti il y a plus d'un an et qui demeure toujours la référence en la matière. Développée par Europress, un studio originaire de la banlieue de Manchester, l'adaptation PlayStation de ce titre, rebaptisé pour l'occasion International Rally Championship, a de quoi inquiéter V-Rally d'Infogrames. En tout cas, les développeurs semblent s'être donnés les moyens pour détrôner le King.

Un soft généreux en promesses

Le soft proposera, aux pilotes en herbe, 9 bolides officiels (dont la Subaru Impreza et la Maxi Megane), une quinzaine de circuits aux revêtements variés répartis sur une dizaine de zones géographiques (soit plus de 400 km de pistes), des effets météorologiques réalistes, un mode multi-joueurs en écran splitté mais également un éditeur de circuits (souvenirs, souvenirs) qui, croisons les jantes, quittera le simple support papier pour figurer sur la version définitive. Une info à prendre au conditionnel, ça nous évitera une déception ; les promesses de politiciens, on commence à connaître, n'est-ce pas ? Enfin, si techniquement, IRC semble prometteur - la version définitive tournera en 25 images par seconde, les graphismes sont en mid résolution (512x256) - il est toutefois encore impossible de se prononcer sur le potentiel réel de cette simulation. Souhaitons simplement que cette version 32 bits soit à la hauteur de son homologue PC. On vous en reparle très prochainement.

Rush

Après Street Fighter et Mortal Kombat, c'est au tour de Wing Commander d'être adapté au cinéma. Un casting étonnant pour ce film puisqu'on y retrouve, dans les rôles principaux, Freddie Prinze Jr (Souviens-toi de l'été dernier), Mattews Lillard (Scream) et Saffron Barrows (Circle Of Friends). Wing Commander The Movie sera dirigé par le créateur de la série, Chris Roberts, disposera d'un budget de 27 millions de dollars et sera distribué par la Fox (Alien 4).

DO
Jeux
DOCK GA
S'ENGA
- A VOUS RACHETER
VOS JEUX ET VOS
CONSOLES.
Nos tarifs sont clairement
par notre argus du jeu vid
- A VOUS DONNER DE
VILÈGES AVEC LA CA
DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER E
PERMANENCE UN CH
JEUX D'OCCASION C
NULLE PART AILLEURS
Chaque magasin présente
2000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES
DERNIÈRES NOUVEAU
UN PRIX DOCK GAM
Dock Games traite en dire
toutes les grandes marques
DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions
La Carte DOCKID
DEMANDEZ LA AVEC VO
PROCHAIN ACHAT**
©IFANE COMPO 04 72 72 06 11
* Selon le stock des mag
Offre valable dans

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

CONSOLE PLAYSTATION + 1 PAD
990 FRS

DOCK GAMES S'ENGAGE

- **A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.**
  Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- **A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.**
- **A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.**
  Chaque magasin présente plus de 2000 jeux d'occasion.
- **A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.**
  Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**

NEW

Diablo vous invite à vous plonger dans un monde médiéval fantastique. Incarnez un valeureux guerrier, une archère ou un mystérieux magicien.

SKULL MONKEY

Un des premiers jeu où sont représentés des personnages en pâte à modeler.

Jeux de combat en 3D. Les enchaînements sont nombreux et les combats spectaculaires.

SNOW RACER

Un jeu de snowboard et de ski qui associe compétition et plaisir.

BUSHIDO BLADE

L'art du combat japonnais à l'arme blanche où l'observation de son adversaire est primordiale.

theme HOSPITAL

NEW

Traitez les urgences et enrayez les épidémies le plus rapidement possible

NEED FOR SPEED 3

De la vitesse, de prestigieuses voitures de sport et en plus dans ce troisième épisode, l'apparition de la Police.

NEW

Plongez dans les profondeurs terrifiantes des donjons peuplés de monstres cauchemardesques.

Les 29 équipes officielles de la NBA, 350 vrais joueurs, tous avec leur propre look et leurs habitudes : le Basket à son top !

OUVERTURE DU PREMIER CORNER DOCK GAMES

CLIP CLAP : 5 PLACE DU PILORI - Château-Gontier (53) - 02.43.70.37.45

FRANCE

AGEN		Tél : 05.53.87.92.52
AIX en PROVENCE		Tél : 04.42.93.60.10
AJACCIO		Tél : 04.95.21.19.05
ALBI		Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS		Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS		Tél : 02.41.87.59.14
ANGOULEME		Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY		Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE		Tél : 04.50.87.16.75
ARLES		Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS		Tél : 03.21.23.45.25
AUBERVILLIERS		Tél : 01.43.52.70.23
AUXERRE		Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON		Tél : 04.90.82.22.61
BAYONNE		Tél : 05.59.59.41.61
BESANÇON		Tél : 03.81.81.67.09
BLOIS		Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX *CENTER*		Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER		Tél : 03.21.30.20.95
BOURG-EN-BRESSE	NOUVEAU	Tél : 04.78.60.33.60
BREST *CENTER*	NOUVEAU	Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES		Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE		Tél : 05.55.17.92.30
CAMBRAI	NOUVEAU	(consulter le Minitel)
CHALON S/SAONE		Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY	NOUVEAU	Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES	NOUVEAU	Tél : 03.24.57.43.19
CHOLET		Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND		Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC		Tél : 05.45.35.07.45
CREIL *CENTER*	NOUVEAU	Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE		Tél : 02.35.84.63.90
DIJON		Tél : 03.80.58.95.94
DRAGUIGNAN		Tél : 04.94.50.89.50
DUNKERQUE *CENTER*		Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP		Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU		Tél : 01.60.72.80.56
FREJUS		Tél : 04.94.53.64.18
GRENOBLE		Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU		Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE		Tél : 05.46.41.29.01
LA VARENNE St HILAIRE		Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE *CENTER*		Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY		Tél : 04.71.09.37.17
LES LILAS		Tél : 01.43.63.05.37
LILLE		Tél : 03.20.51.44.75
LYON CENTRE		Tél : 04.78.60.33.60
MACON		Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE		Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX		Tél : 01.60.25.11.56
MELUN		Tél : 01.64.37.41.98
METZ		Tél : 03.87.36.33.33
MONT de MARSAN		Tél : 05.58.06.39.51
MONTAUBAN	NOUVEAU	Tél : 05.63.66.57.33
MONTLUÇON		Tél : 04.70.05.94.82
MONTPELLIER		Tél : 04.67.60.42.57
MORLAIX	NOUVEAU	Tél : 02.98.46.11.46
MOULINS		Tél : 04.70.34.09.95
NARBONNE		Tél : 04.68.32.07.60
NÎMES		Tél : 04.66.21.81.33
NIORT		Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS		Tél : 02.38.77.98.30
PAU *CENTER*		Tél : 05.59.72.91.32
QUIMPER *CENTER*		Tél : 02.98.64.29.15
REIMS		Tél : 03.26.77.96.76
RENNES		Tél : 02.99.31.11.26
RODEZ		Tél : 05.65.68.94.58
SALON DE PROVENCE		Tél : 04.90.56.61.21
SARREGUEMINES		Tél : 03.87.02.96.00
SETE		Tél : 04.67.74.81.46
ST ETIENNE		Tél : 04.77.41.84.79
ST NAZAIRE	NOUVEAU	Tél : 02.40.22.60.15
STRASBOURG		Tél : 03.88.22.54.81
TARBES		Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS		Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE	NOUVEAU	Tél : 03.82.53.51.11
THONON les BAINS		Tél : 04.50.71.69.02
TROYES		Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE		Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES *CENTER*		Tél : 03.27.47.30.60

SUISSE

GENEVE 1		Tél : 022.940.03.40
GENEVE 2		Tél : 022.800.30.50
GENEVE 3		Tél : 022.700.83.83
GENEVE 4	NOUVEAU	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE		Tél : 021.329.04.14
NEUCHATEL	NOUVEAU	Tél : 032.724.12.55
SIGNY		Tél : 022.363.03.09
SION		Tél : 027.323.83.55
YVERDON LES BAINS		Tél : 024.426.58.00

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES
POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM

FORT de France	Tél : 05.96.63.12.13
POINTE à PITRE	Tél : 05.90.93.20.69
St DENIS de la REUNION	Tél : 02.62.41.98.24

©IFANE COMPO 04 72 72 06 11

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES.
Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées

La manette main libre

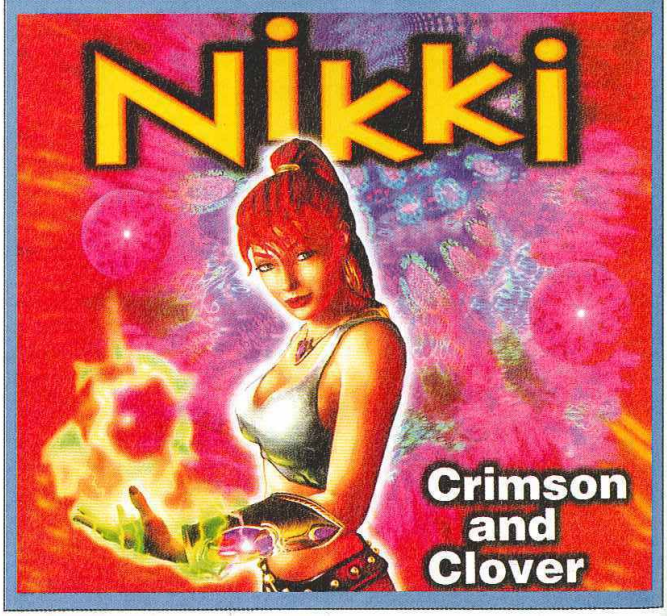
Rush

Selon le très sérieux magazine CTW, la PlayStation ne se contente pas de dominer les ventes de machines sur le marché européen mais également celles de softs. En fait, les neuf titres les plus vendus en Europe sont des titres PlayStation. De plus, selon nos très sérieux confrères de Next Generation, la suprématie américaine de la Nintendo 64 toucherait à sa fin. En effet, deux titres PlayStation (Resident Evil 2 et WCW Nitro) se sont hissés dans le top 5 des ventes au nez et à la barbe des jeux N64 qui dominaient jusqu'à il y a encore 1 an. Et là, tout est dit.

ASCII Ware vient de lancer sur le marché un pad au look super étrange baptisé Grip. Dédiée exclusivement aux RPG et aux jeux de stratégie, cette manette a la particularité de ne solliciter qu'une seule de vos deux mains ! Comme ça vous pouvez lire PlayStation Mag de l'autre ou bien vous empiffrer avec une sandwich grecque bien dégoulinant. On n'arrête pas le progrès. Dans le jargon marketing, on appelle ce genre d'ustensile un "one handed controller" ! Un gadget de luxe 100 % compatible mais moyennement ergonomique et dont l'usage se révèle finalement plus que limité. D'autre part, son prix excessif (269 francs TTC !) pourra constituer un frein supplémentaire à son achat.

Nikki et son ami le micro

Après Lara Croft, c'est au tour de l'héroïne de Pandemonium 2 de pousser sa petite chansonnette. Il faut dire que son look néo-techno s'y prêtait. Pas de surprise. Intitulé Crimson and Clover, le premier single de la très sophistiquée Nikki devrait en toute logique effrayer les amateurs de Hard Core, les harmonies se situant à mi-chemin entre le Funk des seventies et la variétoche ! Un morceau sans prétention musicale particulière, interprété d'une voix suave par Shiri Lerner, qu'on devine à l'écoute aussi sexy que son homologue virtuel, et produit par Fred Fraikin et Guy Waku pour GSP Music Company. BMG et Crystal Dynamics ont apparemment voulu se faire plaisir, pourquoi pas ? Dernière précision, ce CD sera en vente en avril et un vidéo clip devrait accompagner son lancement.



Offre spéciale d'abonnement
Play
now Rac
première
AIE
nulation
glisse
9
ENCE-FICTION
ut l'univers
5e Elément
PLAYSTATION
7 démos
À DÉCOUVRIR
GRAN TURISMO
Dans ch
un CD exc
Magazine co
(dont cer
pour te
avant d
CE S
DO
CAR
GAG
OFFERT
PAR

Offre spéciale d'abonnement

6 mois
d'abonnement
+
6 CD exclusifs PlayStation Magazine

245F
au lieu de ~~294F~~
soit 1 numéro gratuit.

Dans chaque numéro, un CD exclusif PlayStation Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.

Bulletin d'Abonnement

À renvoyer sous enveloppe affranchie à :
PlayStation Magazine Abonnements - TSA 20224 - 92887 Nanterre Cedex 9

OUI, je m'abonne à PlayStation Magazine pour :

1 ○ 6 mois (6 n°s + 6 CD) au prix de 245 F au lieu de ~~294~~ F soit 1 numéro gratuit.
2 ○ 1 an (11 n°s + 11 CD) au prix de 439 F au lieu de ~~539~~ F soit 2 numéros gratuits.

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine par :
○ Chèque postal ou bancaire
○ Mandat-lettre
○ Carte bancaire

PS129

N° : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date d'expiration : |_|_| |_|_|

Signature (impérative)

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

Conformément à la Loi Informatique et libertés, du 06.01.78 (Art.27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.

Offre spéciale d'abonnement valable 2 mois et réservée à la France Métropolitaine.

PlayStation MAGAZINE

TEUF !

CE SERAIT DOMMAGE CAR IL EXISTE ÇA

GAGNEZ DES VOLANTS

MAD CATZ

OFFERTS PAR

Distributeur exclusif Mad Catz
BIGBEN
Fax. : 03.20.87.57.99

SUR 3615 PSNEWS
Le Serveur Officiel de PlayStation

1,29 F/min

La famille Platinum s'agrandit

Lorsque la famille Platinum s'agrandit c'est toujours un événement. Des jeux neufs, des références, à 169 francs, ce serait dommage de passer à côté.

Payer un jeu neuf 169 francs, ça n'arrive pas tous les jours. La gamme Platinum PlayStation vous permet de retrouver de bons jeux (les navets étant hors-courses, directement exclus de la sélection) à ce prix plus qu'abordable. En attendant que tous les jeux soient à ce prix, - ce qui n'est pas prévu avant longtemps - Sony et les autres éditeurs proposent régulièrement de tout nouveaux titres qui viennent ainsi étoffer la gamme. Pour le printemps, période des amours je vous le rappelle, une dizaine de titres arriveront et non des moindres. Parmi les premiers jeux à débarquer, *Crash Bandicoot, Porsche Challenge, Ridge Racer Revolution, Tekken 2, Destruction Derby 2, Micromachines V3, Soviet Strike* et *Command & Conquer*. Une belle brochette suivie, tout de suite après, de *WipEout 2097* ainsi que par un des titres majeurs de Capcom... On vous laisse la surprise. Bref, malgré la relative accalmie, il reste encore de quoi faire.

Rush

Les têtes pensantes de Squaresoft ont décidé que leur prochain RPG, Xenogears, ne serait distribué ni aux Etats-Unis ni au Canada. En effet, certaines idées tendancieuses notamment liées à la religion pourraient fortement contrarier les mentalités américaines. Une décision pour le moins surprenante qui a soulevé, chez les joueurs ricains, un vent de protestation. Une pétition circule en ce moment sur le Net.

Rush

Planifiée pour le mois de mars, la sortie de Forsaken (le shoot 3D de Probe) a finalement été repoussée par Acclaim au mois de juin, le développement ayant pris un peu de retard. L'éditeur américain compte investir quelques 2,5 millions de livres pour lancer son jeu sur le marché européen et a décidé de s'offrir les services de l'agence de pub ROCQM, un département du groupe Ogilvy & Mather, histoire de ne pas rater son coup.

CHEZ

ON A

PARIS

PARIS/REPUBLIQUE JEUX VIDEO
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 4

PARIS/GOBELINS
57, avenue des Gobelins - 75013
Tél : 01 47 07 33 00

PARIS/REPUBLIQUE BOUTIQUE M
7, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 47 00 94 84

PARIS/SAINT-GERMAIN-DES-PRE
73, bd Saint-Germain - 75005
Tél : 01 43 54 50 00

REGION PARISIENNE

ASNIERES
95, avenue de la Marne - 92600
Tél : 01 47 91 49 47

BRUNOY
18, rue Pasteur - 91800
Tél : 01 69 39 55 82

CERGY PONTOISE
Centre Commercial 3 Fontaines
7, Grand Place - 95000
Tél : 01 30 31 25 25

CERGY PONTOISE - OSNY
Centre Commercial Galerie AUCHAN
7, Grand Place - 95520
Tél : 01 30 31 25 25

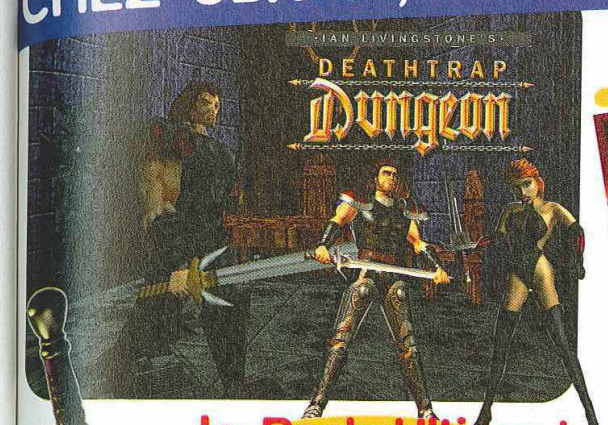
ISSY LES MOULINEAUX
Centre Commercial «Des 3 Moulins
Tél : 01 47 36 17 03

PUTEAUX

LE S

ULTIMA EN VPC : M

CHEZ ULTIMA, LES LAMES SONT AIGUISÉES...



BLOODY ROAR

BUSHIDO BLADE

FIGHTERS DESTINY

le Pack Ultima !

La Playstation
+ un 2ème joypad
+ une carte mémoire

1190 F

ET LES PRIX LAMINÉS !

la Playstation neuve
990 F !

la Playstation d'occasion
790 F !

ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER

PARIS

PARIS/REPUBLIQUE JEUX VIDEO
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86

PARIS/GOBELINS
57, avenue des Gobelins - 75013
Tél : 01 47 07 33 00

PARIS/REPUBLIQUE BOUTIQUE MICRO
7, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 47 00 94 84

PARIS/SAINT-GERMAIN-DES-PRES
73, bd Saint-Germain - 75005
Tél : 01 43 54 50 00

REGION PARISIENNE

ASNIERES
95, avenue de la Marne - 92600
Tél : 01 47 91 49 47

BRUNOY
18, rue Pasteur - 91800
Tél : 01 69 39 55 82

CERGY PONTOISE
Centre Commercial 3 Fontaines
7, Grand Place - 95000
Tél : 01 30 31 25 25

CERGY PONTOISE - OSNY Nouveau
Centre Commercial Galerie AUCHAN
7, Grand Place - 95520
Tél : 01 30 31 25 25

ISSY LES MOULINEAUX
Centre Commercial «Des 3 Moulins» - 92130
Tél : 01 47 36 17 03

PUTEAUX
25, bd Richard Wallace - 92800
Tél : 01 47 72 23 23

AIX EN PROVENCE
Résidence Sextius - 2, bd Victor Coq -13090
Tél : 04 42 93 12 12

AJACCIO
5, avenue Beverini - 20000
Tél : 04 95 20 25 81

ALENÇON
56, rue du Val Noble - 61000
Tél : 02 33 26 90 43

ANNECY
Passage Gruffaz - 74000
Tél : 04 50 51 28 41

ARRAS
29, rue Gambetta - 62000
Tél : 03 21 23 10 10

AUCH
36, rue de Lorraine - 32000
Tél : 05 62 05 32 62

AVIGNON
54, rue Carreterie - 84000
Tél : 04 90 16 90 37

BASTIA
1, rue de la Miséricorde - 20200
Tél : 04 95 31 68 70

BORDEAUX
203, rue Sainte-Catherine - 33000
Tél : 05 56 92 85 11

BRIVE
29, rue de la République - 19100
Tél : 05 55 17 18 00

CAEN
17-19, rue Arcisse de Caumont - 14000
Tél : 02 31 86 84 84

CASTRES
6, rue Henri IV - 81100
Tél : 05 63 59 28 03

CHALON SUR SAONE
20, rue d'Autun - 71100
Tél : 03 85 48 16 40

COMPIEGNE
10, rue des Bonnetiers - 60200
Tél : 03 44 40 48 97

DAX
50, avenue Saint-Vincent-de-Paul - 40100
Tél : 05 58 74 00 58

DOUAI
Galerie de la Madeleine - 59500
Tél : 03 27 71 60 70

GRENOBLE
4, rue Saint-Jacques - 38000
Tél : 04 76 00 08 23

LA ROCHELLE
14, rue Pas du Minage - 17000
Tél : 05 46 41 80 81

LAVAL
10, rue Val de Mayenne - 53000
Tél : 02 43 53 36 80

LE MANS
Centre Commercial République - 72000
Tél : 02 43 23 35 92

LENS Nouveau
C. Commercial Lens II -Vendin le Vieil - 62880
Tél : 03 21 42 62 63

LIBOURNE
12, allée Robert Boulin - 33500
Tél : 05 57 25 50 11

LILLE
Centre Commercial des Tanneurs - 59000
Tél : 03 20 12 98 99

LORIENT Nouveau
6, place des Halles Saint-Louis - 56100
Tél : 02 97 84 87 38

LYON
32, rue Ney - 69006
Tél : 04 72 74 46 39

METZ
Centre Commercial Saint-Jacques - 57000
Tél : 03 87 37 01 46

MONTPELLIER
Centre Commercial Le Triangle
Rue Jules Millau - 34000
Tél : 04 67 92 97 59

NANCY
Galerie Saint-Sébastien - 54000
Tél : 03 83 35 49 33

NIMES
2, rue des Greffes - 30000
Tél : 04 66 76 16 16

PAU
1, rue du Docteur Simian - 64000
Tél : 05 59 27 18 86

PERPIGNAN
Centre Commercial - Cabestani - 66330
Tél : 04 68 66 52 11

PROVINS
14-16, rue Victor Arnoul - 77160
Tél : 01 60 67 68 21

ROANNE
75, rue Maréchal Foch - 42300
Tél : 04 77 70 03 48

RODEZ
6, avenue Victor Hugo - 12000
Tél : 05 65 68 41 79

ROUEN
50, rue Grand Pont - 76000
Tél : 02 35 88 68 68

ROYAN
62, bd de la République - 17200
Tél : 05 46 05 21 79

SAINT-MALO
75 bis, bd des Talards - 35400
Tél : 02 23 18 18 23

SAUMUR
7, rue Beaurepaire - 49400
Tél : 02 41 67 22 12

STRASBOURG
31, rue du Fossé des Tanneurs - 67000
Tél : 03 88 52 03 52

TOULOUSE
11, rue des Lois - 31000
Tél : 05 61 12 33 34

TOULOUSE
Centre Commercial Gramont Auchan - 31000
Tél : 05 61 61 54 00

TOURS
46, rue Grand Marché - 37000
Tél : 02 47 61 73 80

VILLEFRANCHE
11, rue des Marais - 69400
Tél : 04 74 65 94 39

VOIRON
2, rue Georges Frier - 38500
Tél : 04 76 65 72 55

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DEPUIS 1984 !

REVENDEURS REJOIGNEZ-NOUS ! CONTACTEZ-NOUS AU 01 34 66 97 70.

* Dans les magasins participant à l'opération.

ULTIMA EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES - Téléphone 01 47 07 33 00 - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

Peter's Plane

Par Jean-François Morisse

Cultivez-vous cyber !

Une nouvelle publication qui traite des mondes cybers ? Kesako ? La Cyber culture vue par Daniel Ichbiah n'a rien de triste bien au contraire. Un ouvrage qui présente avec un humour parfois féroce notre univers quotidien.

Indispensable que cet ouvrage de Daniel Ichbiah. Le Guide de la Cyberculture c'est avant tout un livre réservé aux irréductibles réfractaires à la micro-informatique et aux jeux vidéo, aux "technosceptiques" comme on les appelle. Les quelques lecteurs qui nous ont appelés pour nous signaler et s'indigner que le CD de démos PlayStation ne fonctionnait pas dans leur lecteur de CD-Rom PC ne pourront, à coup sûr, qu'y trouver leur compte. D'autant que le livre joue habilement la carte de l'humour et de l'exagération. Les joueurs de jeux vidéo aussi bien que les Internautes y sont dépeints comme des bêtes un rien curieuses mais toujours extrêmement sympathiques. Au milieu des définitions farfelues (bug : une erreur fatale dans un programme. Voir Windows), des descriptions extravagantes ou des devinettes cybers (comment peut-on différencier un CD-Rom d'un éléphant ?) on découvre un univers fantastique et amusant, idéal pour une initiation en douceur. Enfin, et avant d'oublier l'essentiel, Daniel Ichbiah nous expliquant «qu'un nombre de plus en plus important de filles refuse de flirter avec des types qui n'ont pas une adresse Email», je vous rassure de suite et vous rappelle mon adresse : morisse@club-internet.fr. Ouf ! Il était moins une !

Les plus attendus

Metal Gear Solid (Konami)

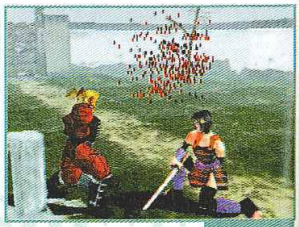
Tekken 3 (Namco)

Resident Evil 2 (Capcom)

Gran Turismo (Sony C.E.J.)

Les incoutournables

Tomb Raider II (Eidos)



Bushido Blade (Squaresoft)

Gex 3D (Crystal Dynamics)

Final Fantasy VII (Squaresoft)

GAGNEZ LA PREMIÈRE VRAIE SIMULATION DE COMBAT

UNE MANETTE

SUR 3615 PSNEWS

PlayStation

3615 PSNEWS
Le Serveur Officiel de PlayStation

SQUARESOFT

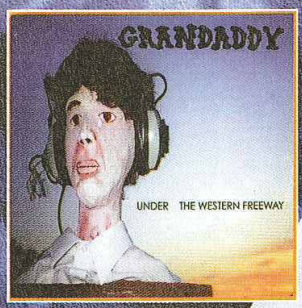
SONY COMPUTER

1,29 F/mn

Zik

Une réhabilitation, un petit chef-d'œuvre, quelques effets placebo : on part, ce mois-ci, dans toutes les directions musicales.

Par Vladimir Sebansky



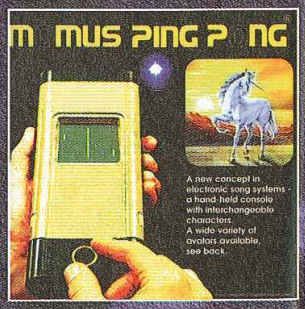
Tiens, on aurait presque oublié que le rap existait. Presque. A l'heure où il découche de plus en plus, traîne dans les lits variétoches sans même rougir, nos oreilles l'ont déserté, dégoûtées et salies. Heureusement, quelques artistes épaulés par de charmants labels dressent encore l'étendard. Le label new-yorkais Rawkus, par exemple, œuvre indéniable pour la bonne cause et **Soundbombing**, un vaste mix d'une quinzaine de morceaux de nombreux artistes de la maison, est un vrai bonheur. Underground, comme ils disent, mais diablement envoûtant, avec de petits bijoux qui tombent de façon régulière tout au long du disque. En plus, c'est l'idéal pour trouver de nouvelles pistes à écouter, de nouveaux artistes intéressant. (Rawkus)

Même s'il ne s'agit plus vraiment d'une grande nouveauté, faisons tout pour vous empêcher de rater l'un des meilleurs disques du moment : l'album de **Grandaddy**. ***Under the Western Freeway*** est classe, original, tout en secouant des sonorités et des concepts qu'on connaissait déjà. Le génie de Grandaddy vient justement de la façon de mélanger tout ça. De plus, il réhabilite la barbe, spoliée et ridiculisée par les ZZ Top. (V2)

Chez **Near Death Experience**, on expérimente effectivement. On se souvient de ses émois industriels et on n'hésite pas à les recracher soutenus par des rythmiques un peu drum'n bass, un peu technoïdes. En tout cas, la sauce prend gravement et, même s'il s'agit d'un disque plutôt sombre, l'écoute est joyeuse. (Abathrash/Boucherie Production)

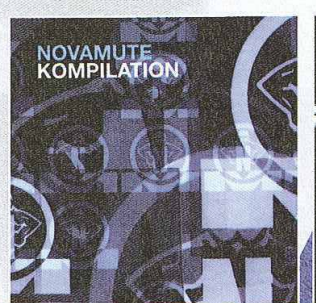
Si, trop impatient, vous n'arrivez pas à tenir et êtes incapables d'attendre l'arrivée du prochain album de Trent Reznor, monsieur clous de neuf pouces, laissez-vous tenter par l'album d'**Ozark Henry**, ***I'm seeking something that has already found me***. Attention, c'est du sous Nine Inch Nails, du Trent Reznor du pauvre, mais ça peut calmer les crises de manque. (Double T Music)

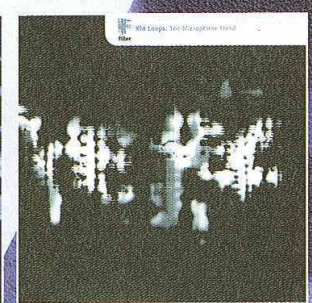
Inqualifiable ? Musique de cirque barjo, électronique cheap qui assaisonne le tout, chant tendu, l'écossais **Momus** nous rappelle de bons souvenirs à la Legendary Pink Dots. En plus, il cultifie jeux électroniques et jeux vidéo. Tout pour plaire. Son dernier album, ***Ping Pong***, affiche fièrement une console Microvision en couverture. Nostalgique ? (Labels)

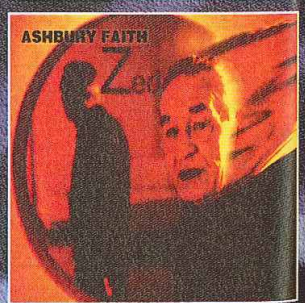


Et si vous n'avez rien de jungle-isant à vous mettre dans les oreilles ? que les incontournables font déjà partie de votre discothèque magique, faites donc un tour du côté de chez **Kid Loops**, à coup de single pour tester, pour goûter, ***The Microphone Fiend***. (Filter)

Et, puisqu'on part dans toutes les directions, va pour la techno avec une compilation variée en deux CD **NovaMute**. Une Kompilation, plutôt avec un K, comme pour avoir un peu plus de rigueur. Rien de renversant, vraiment, mais reste l'efficacité au service de vos pieds qui voudraient bien dancer toute la nuit. Il faudra, malgré tout, jouer les DJ car les morceaux ne sont pas enchaînés. 16 titres, de **Luke Slater** à **Darren Price** en passant par **Emmanuel Top** ou **Plastikman**. Hypnotique et obsédant comme seule la techno sait le faire. (Labels)







On ne jouera pas au jeu des étiquettes. On ne collera rien dans l'dos des Belges d'**Ashbury Faith**, laissons-les tranquille. Leur dernier album, ***Zed***, se veut plus mélodique que les précédents, mais n'hésite jamais à sortir les guitares ou nous crier dessus (***Go fuck Yourself***, remixé par une vieille connaissance de Front 242 sur le premier single de l'album). Simple, sans grande originalité, mais efficace. (Double T Music)

-35F

DE REDUCTION POUR L'ACHAT D'UN JEU
SNOW RACER OU NEED FOR SPEED III
SUR PLAYSTATION
VALABLE JUSQU'AU 31/03/98

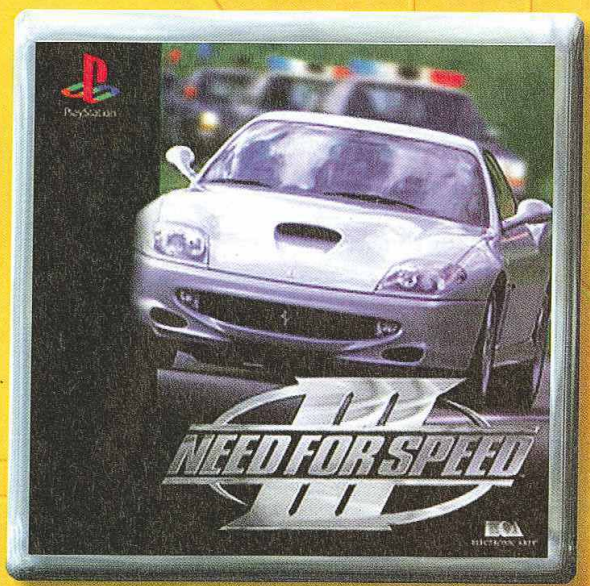
SCORE GAMES MULTIMEDIA

SCORE GAMES MULTIMEDIA VOUS OFFRE

UN BON D'ACHAT DE 35F

VALABLE DANS TOUS LES MAGASINS SCORE-GAMES OU PAR VPC
POUR L'ACHAT D'UN DE CES DEUX JEUX !

COMMANDES VPC :
SCORE-GAMES
6, RUE D'AMSTERDAM
75009 PARIS
(BON DE COMMANDE
SUR NOTRE PAGE DE PUBLICITE)



R.C.S. 385215603

SCORE-GAMES C'EST 28 MAGASINS

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam - 75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tél : 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS - (M° Jussieu)
Tél : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS - (RER Luxembourg)
Tél : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS - (M° V. Hugo)

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS - (M° Convention)
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
C.cial Chelles 2 Nat.34
77508 CHELLES
Tél : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél : 01 39 50 51 51

ORGEVAL (78)
C.cial Art de Vivre Niv.1
78630 ORGEVAL

CORBEIL (91)
C.cial VILLABE - 91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

LA DEFENSE (92)
C. cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
60, av. du Général Leclerc
Nat. 10
92100 BOULOGNE - M° Billancourt
Tél : 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N.20
92160 ANTONY - (RER B)

AULNAY (93)
C.cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av. Jean Lolive Nat. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C.cial St Denis Basilique
6 pas. des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

CRETEIL (94)
5 r. du G.Leclerc - 94000 CRÉTEIL
(r. piétonne, Créteil Village)

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICETRE
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C.cial Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 76 6000

CHENNEVIERES (94)
C.cial PINCE-VENT
Nationale 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CERGY PONTOISE (95)
C.cial Cergy 3 Fontaines
(face à la "tête dans les nuages")
95000 CERGY

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 TOULOUSE
(Angle r. St Rome)
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
(la Tête dans les Nuages)
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE

LE MANS (72)
44, 48 av. du Gén. De Gaulle
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

AMIENS (80)
19 rue des Jacobins
(Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
Tél : 03 22 97 88 88

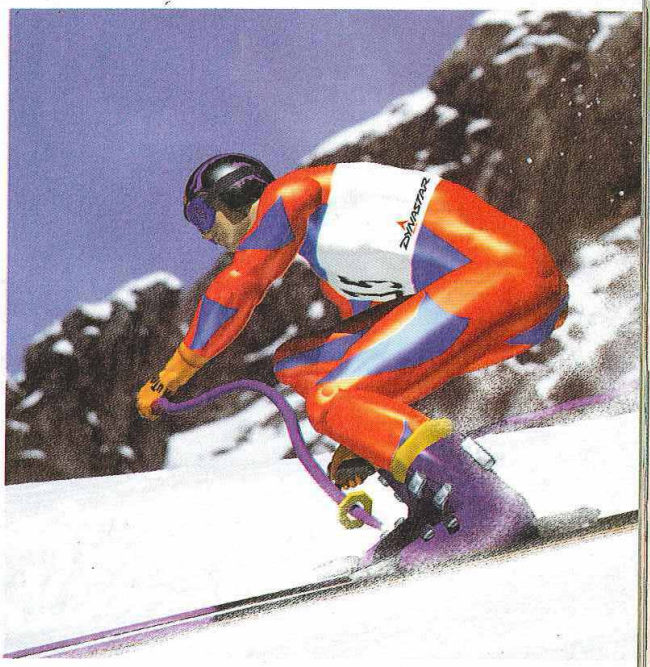
POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS

Après quelques heures chez PAM à attendre qu'un problème de gravure soit résolu, après quelques vannes marquantes et une pizza douteuse, je repars finalement avec Snow Racer 98. Enfin, nous allons voir ce que nous réservent ces pistes !

SNOW RACER 98

Par *Grégory Szriftgiser*

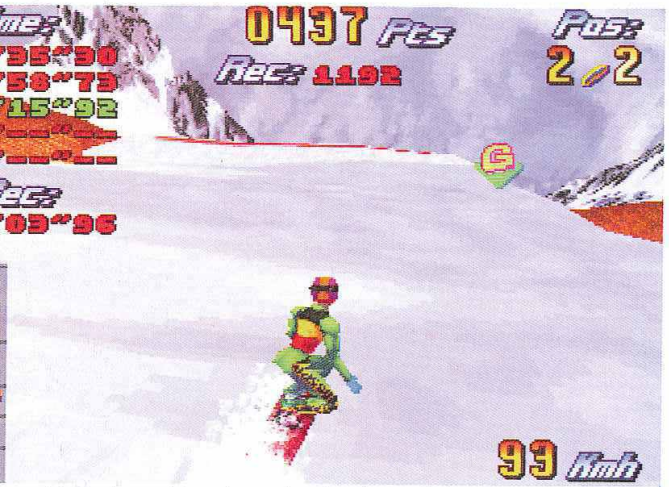
EDITEUR : OCEA
DISPO



EDITEUR : OCEAN INFOGRAMES
DISPONIBLE MARS 98

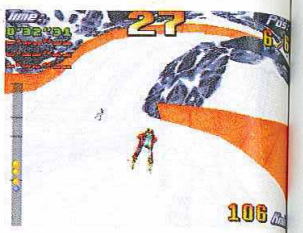
Il s'est fait attendre, le bébé PAM ! Pressés par le temps, les développeurs n'ont pas pu inclure tous les détails prévus. Mais le principal est là et Snow Racer reste, sans conteste, le jeu de glisse le plus abouti sur PlayStation !

On avait Coolboarders 2 - que certains d'entre vous se sont peut-être procurés à défaut d'autre chose - mais il était très décevant, et, Extreme Snowbreak avait un intérêt plus que limité. Snow Racer 98 s'impose donc facilement, même si, malheureusement, par manque de temps, on n'y trouve pas tout ce qu'on aurait voulu. L'année prochaine tout devrait être réglé et, en attendant, voyons un peu ce que le titre a à nous proposer pour le moment.



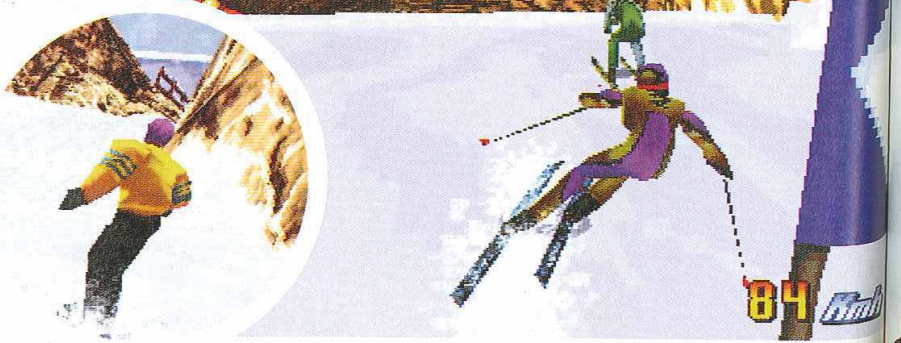
Les pistes de snow alpin, avec leurs nombreux tremplins, permettent aussi de faire des figures.

Les prises de carres sont très réussies.



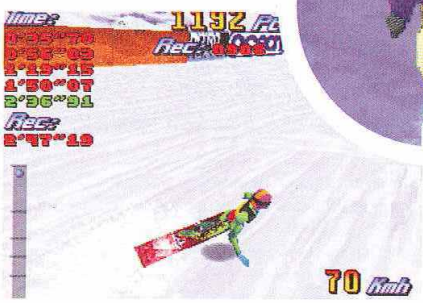
L'embarras du choix

Question modes de jeu, on a largement de quoi faire. Le premier choix est simple : une même planche pour les deux pieds ou une pour chacun ? Bon, je commence par ce qui me botte le plus : le snow. Comme pour le ski, on peut choisir entre un mode Time Attack pour faire des descentes peinard, un mode Championnat pour commencer à obtenir des résultats, et le mode Versus pour jouer à deux en écran splitté. En Time Attack, on choisit simplement son skieur, sa piste, et on descend. En Championship, les choses diffèrent suivant la discipline. En ski, le choix se fait entre la descente, le slalom et le combiné. Pour le snow freeride, c'est entre tremplin (Big Air Contest) et descente freeride à proprement parler qu'il faudra voter tandis que, pour le surf alpin, on retrouve descente, slalom et combiné. On passe ensuite obligatoirement par les planches, nombreuses et toutes officielles, qui complètent évidemment (mais se sera à vous de deviner de quelle manière) les caractéristiques des skieurs.



Fiche technique — SNOW RACER 98

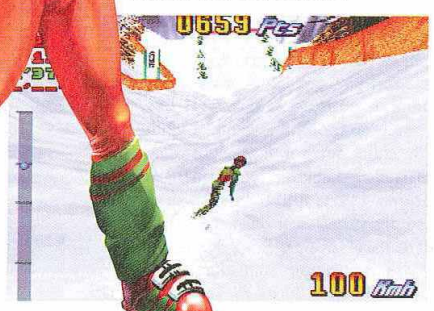
Genre	Glisse
Editeur	Ocean
Distributeur	Infogrames
Nombre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	3
Continues	Infinis
Memory Card	Non
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Allez, encore une descente. Il faut que je passe un 1080° !



Le mythique 1080° est aussi dur à réussir que dans la réalité. L'angle de rotation est systématiquement affiché, quand il dépasse 180°.

Donc, de quoi faire...

Pour bénéficier de toutes les pistes, il vous faudra faire de bonnes performances pour obtenir les codes en libérant l'accès. Simple ! Le snowboard, en freeride ou tremplin, est basé sur un système assez simple. Chaque figure rapporte un nombre de points dépendant de sa complexité. En Championnat, vous partez avec un capital de points et le score à obtenir pour être qualifié. Votre capital diminue suivant le temps passé à ne rien faire, vous devrez donc régulièrement le relever en réalisant un maximum de figures imposées et, ce, le mieux possible en ajoutant bien évidemment des rotations ou des flips. Selon le niveau de difficulté (facile, moyen ou dur), la machine affichera soit, dès le début, la manipulation et le nom de la figure à réaliser, soit seulement son nom puis ensuite la manip si vous échouez une première fois, ou juste le nom que vous aurez quoiqu'il arrive !



Quelques figures

Snow Racer permet vraiment de retrouver la liberté originelle d'une descente !

Sur cette piste, en cherchant bien, on peut trouver ce toit qui peut faire un excellent tremplin !

Qui dit bonne performance, dit récompense : les mots de passe.

En slalom, les portes sont signalées à l'avance par des cercles lumineux.

Sur la poudreuse, les traces de neige sont différentes.

A vous d'apprendre précisément les contrôles ; ce qui ne devrait pas poser de problème puisqu'ils sont intuitifs, à la différence des combinaisons de touches de Coolboarders 2 qui sont à retenir par cœur. Pour le ski et le snow alpin, on reste dans un système de temps et de checkpoints plus classique. Néanmoins, si vous avez opté pour le Super G ou le combiné, il vous faudra prendre en compte, en plus du temps, le facteur des portes du slalom. Vous ne pouvez, en effet, vous permettre de rater plus de 4 portes, sous peine d'élimination.

Bon, et alors, on tripe ?

Et bien finalement, oui, on s'y croit quand même pas mal. Tant et si bien qu'on revient régulièrement au mode Time Attack, surtout en freeride, juste pour le plaisir de se refaire une énième descente, riche en figures, ou pour découvrir les moindres recoins des pistes qui ont été modélisées de main de maître. Le sentiment de liberté ressenti sur ces fameuses pistes est probablement le point le plus réussi de Snow Racer. La vitesse du moteur est amplement suffisante et on a le choix entre 4 vues, dont une subjective, qui, s'il faut s'y habituer, peut amener de sacrées sensations. Les graphismes surprennent par la richesse des textures et des éclairages, et les effets de "lens flare" et de giclées de neige, bien que limités, sont agréables. Enfin, les bruitages hauts en détails (le type de neige, la roche

Après un tel saut, naturellement...

...il faut réussir à se rétablir !

SNOW RACER 98

DESIGN : Des pistes très réussies, des personnages un peu moins convaincants. — 7

DURÉE DE VIE : Les modes championnats sont assez corsés, mais on glisse en toute liberté. — 7

JOUABILITÉ : En snowboard, l'interface est bien pensée. Agréable à prendre en main ! — 7

MUSIQUE ET SON : Les musiques auraient pu être meilleures mais les bruitages sont au poil. — 7

ORIGINALITÉ : On peut s'essayer à deux disciplines et Snow Racer traite bien son sujet... — 6

TECHNIQUE : Les graphismes sont bons, les anims aussi et, dans l'ensemble, c'est très bien fait. — 7

EN RÉSUMÉ

Snow Racer 98 n'est pas parfait. Il est possible de chipoter sur sa distance d'affichage et ses musiques. Mais PAM réussi à rendre les disciplines intéressantes et le Snowboard pulvérise ce qui s'est fait sur PlayStation. Le 99 sera peut-être parfait, le 98 est juste un très bon jeu ! — 7

ou le bois produisent chacun un bruit de glisse différent) forcent le réalisme, et l'ambiance (vent, bruit des remontées mécaniques et autres oiseaux) favorise la résurgence de nos meilleurs souvenirs sur les pistes !

Parfait ?

Alors parfait ? Malheureusement non. La distance d'affichage est limitée, même s'il faut reconnaître que les pistes vertigineuses ne favorisent pas ce point. Par ailleurs, quelques options complémentaires auraient pu apparaître. Pour chipoter jusqu'au bout, on regrettera l'absence d'effets spéciaux supplémentaires telles les traces dans la neige. Cependant, Snow Racer remplit tout de même son contrat, et le macaron "98" laisse aisément pressentir une prochaine version qui pourrait, qui sait, approcher de la perfection !

Tenter un backflip sur une petite bosse : heureusement c'est un jeu !

Le choix des Armes

Voici un rapide aperçu des nombreux choix de Snow Racer

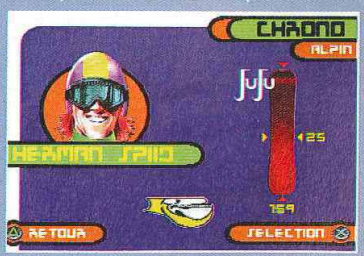
Ski, freeride ou alpin...

...le mode de jeu...

La discipline...

...qui varie suivant la planche.

Choisissez votre personnage...



...vos armes...

...parfois aussi la piste, chaque mode en proposant trois...

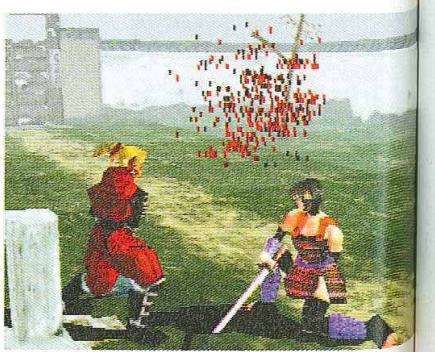
Il existe même des personnages cachés : salut Babs !

Il était encore possible d'améliorer tout ça, mais Snow Racer reste très bon.

BUSHIDO

Par Julien Chièze

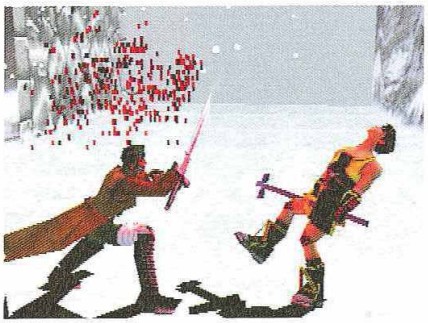
EDITEUR : SQUARESOFT
DÉJÀ DISPONIBLE

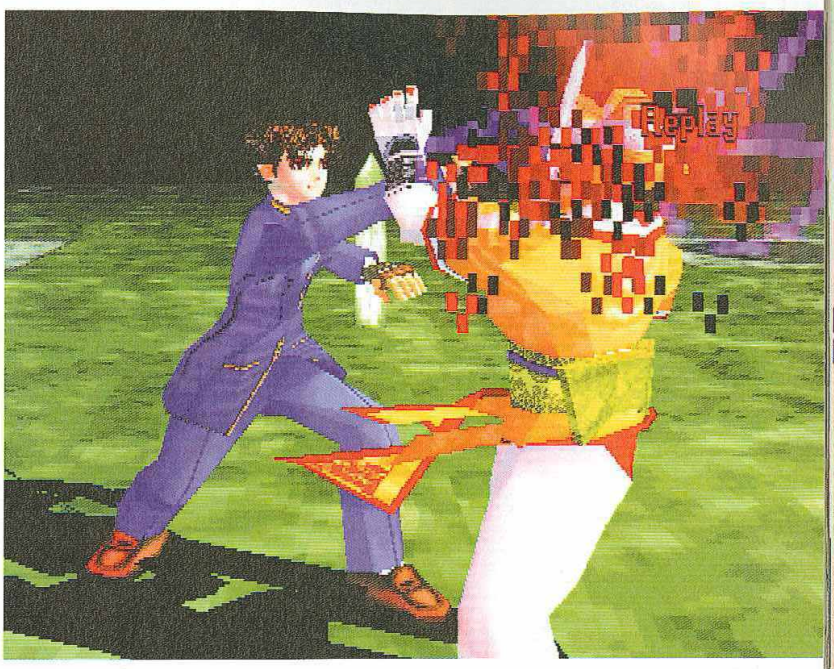


Fiche technique

BUSHIDO BLADE	
Genre	Simulation d'arts martiaux
Editeur	Squaresoft
Distributeur	Sony C.E
Nombre de joueurs	1 à 2
Niveaux de difficulté	Aucun
Continues	Illimités
Memory Card	Oui
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	C'est quoi l'adresse du Fan Club des samouraïs ?

Otez de vos mémoires vos tristes souvenirs de combats de rue. Oubliez vos réflexes de barbare. Oubliez les K.O. Domptez vos haines. Apprivoisez l'honneur. Maîtrisez le maniement du sabre. Préparez-vous à tuer. Bénissez Squaresoft.





BLADE

La révolution dans les jeux de baston se nomme Bushido Blade

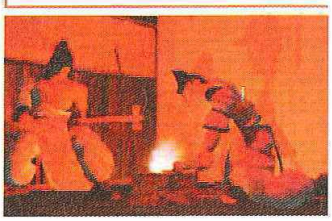
Le Japon, terre des mythes ancestraux et des coutumes millénaires, portait en son sein l'une des organisations les plus controversées de l'Histoire : l'ordre des samouraïs ! Régi par un code où les termes sagesse, courage et honneur puisaient leur quintessence, les samouraïs de par leur droiture aussi bien morale que physique ont de tout temps hypnotisés le commun des mortels. Cependant à l'instar de tout objet terrestre, leur ordre est né (aux alentours du X[e] siècle) et a prospéré lors des guerres féodales shogunales, puis s'est éteint à l'aube du XX[e] siècle. Un tel pan de l'Histoire japonaise ne pouvait disparaître sans laisser de traces. Réputé pour son extrême distinction, le très influant Squaresoft semble avoir voulu reprendre le flambeau de ces seigneurs de guerre d'une autre époque. Bushido Blade, ou l'hymne à l'honneur, était né !

De la simulation plus que de la baston

Aux vues des quelques photos qui agrémentent ces quatre pages, Bushido Blade semble appartenir au genre de jeux qualifiés de baston dont tout féru de console a entendu parler. Pourtant ce terme paraît ici injustifié à plusieurs titres. En effet Bushido Blade correspondrait plutôt à ce qu'on désignerait comme une simulation d'arts martiaux. Bien sûr certains poncifs du genre font encore leur apparition comme l'utilisation d'armes blanches préalablement expérimentés avec succès dans des jeux comme Soul Blade ou, plus récemment, Dynasty Warriors mais l'esprit n'a cette fois-ci plus rien à voir. Tout d'abord sachez que le choix des armes ne vous sera désormais plus imposé ! Chacun pourra donc choisir de quel ustensile son samouraï se munira. Cependant cette liberté se révélera bien vite plus conditionnelle que réelle et pour une seule et unique raison : le souci de réalisme. Rappelez-vous, Bushido tient plus de la simulation que de la vulgaire baston. Le choix de l'arme devra donc se trouver en accord avec les aptitudes de votre perso. Imaginez un peu les difficultés qu'éprouverait une frêle jeune samouraï, si elle avait à manoeuvrer une masse d'arme bien trop lourde et imposante pour elle. A contrario, qu'irait faire un puissant homme d'arme avec un simple fleuret qui n'exploiterait en rien sa force de frappe ! A vous donc de trouver le juste équilibre qui vous permettra de tirer le maximum des six samouraïs proposés.

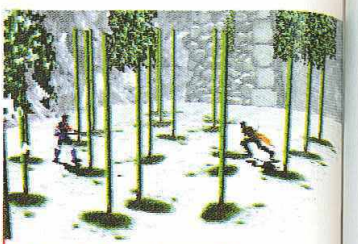
Exploitez à fond le relief en vue de surprendre vos vis-à-vis.

La rapière s'avère être une des armes les plus accessibles. Légère et maniable, elle fera des dégâts dans les camps adverses.



Si vous comptez vous jeter dans le combat sans connaître un minimum le code d'honneur, autant vous prévenir tout de suite, vous n'atteindrez jamais les véritables fins du jeu. Chez ces kamikazes du combat, on commence par saluer son adversaire. Aucune attaque ne doit donc être entreprise avant que ces saluts mutuels ne soient achevés. Ensuite, il sera grand temps d'opter pour une tactique de combat liée à la garde que vous choisirez. A vous de vous y tenir car la moindre hésitation pourra se révéler fort préjudiciable. N'oubliez pas qu'on ne doit en aucune manière frapper un ennemi de dos ou bien qui se trouve au sol. Une fois les combats achevés ayez pitié de votre adversaire. Prenez-en note et comportez-vous comme un vrai samouraï ! En homme d'honneur.

Contrairement à la version japonaise, Bushido Blade européen a hérité de magnifiques gerbes de sang. Nous prendrait-on pour des bourrins ?



Le décor en bambous est sans conteste l'un des plus réussis !

Six personnages charismatiques aux caractéristiques variées. On en aurait aimé plus quand même !

Autre surprise : aucune fatalité, hit combo... ne seront pas de la partie. Ici on coupe, on tranche, on tue sans se la jouer fête foraine. La mort n'en est que plus digne. Simulation, un terme a retenir !

Des chorégraphies de combats

Vous souvenez-vous de Tobal n°1 ? Remémorez-vous quelle révolution cela avait été que de pouvoir se mouvoir dans un univers réellement en 3D. Faire évoluer son personnage en profondeur, le faire tournoyer autour de son adversaire jusqu'à lui en donner le tournis, quel bonheur ! Une fois de plus Bushido repousse encore les limites de la vraisemblance en ce qui concerne la gestion de l'environnement. Accrochez-vous bien, ici plus d'arène à la superficie exiguë, plus de mouvements stoppés par des grillages. Non, ce temps semble définitivement révolu. Place désormais à la liberté de déplacement la plus totale. Vous ne rêvez pas, Bushido vous offre la possibilité de fuir, de grimper sur des murets, de sautez d'un pont, de vous cacher derrière une maisonnette, en somme de vous déplacer librement (avec le pad analogique ça devient carrément inoubliable) dans un immense complexe en 3D relié par des tunnels, des forêts de bambous... Qui aurait pu imaginer battre le record du monde de Cross-Country dans un jeu de combat !

Le premier jeu de combat cohérent

Avouez que parfois cela devenait risible de voir se relever quasi éternellement des individus qui venaient de se manger consécutivement deux voire trois furies saupoudrées de dix hits combo. Franchement, les super héros c'était bien sympa mais au bout d'un moment ça tendait vers le lourd. Ambassadeur du renouveau, Bushido Blade a aussi entrepris de pallier cette invraisemblance. La réponse tient en huit mots : "Coup bien placé égal mort de l'adversaire". Explication. Vous l'aurez probablement remarqué, aucune jauge d'énergie ou autre fioriture n'existe dans ce jeu. Qu'importe, l'état physique des différents protagonistes est très explicite. Touché au bras, le personnage ne pourra plus s'en servir, blessé à une jambe ce dernier boitera péniblement, victime d'un coup à l'oeil le perso dis-

Le jet de terre : une fourberie très efficace.

Combattre en pleine nuit change tout, je peux vous l'assurer.

BUSHIDO BLADE

Memory card | Compatible analogique

DESIGN : Les différents samouraïs possèdent prestance et charisme. — 8

DURÉE DE VIE : De nombreux modes de jeu, un code d'honneur à maîtriser, fabuleux à deux. — 7

JOUABILITÉ : Parfaite pour un fan de Kendo, la difficulté provient de l'assimilation des techniques. — 8

MUSIQUE ET SON : Agréable mélange judicieux de musiques traditionnelles et bruitages. — 8

ORIGINALITÉ : Une véritable simulation d'arts martiaux ! Des systèmes de jeu inédits. — 9

TECHNIQUE : Quelques clippings et ralentissements. Mis à part cela, une réalisation de haut niveau. — 8

EN RÉSUMÉ

Bushido Blade va déclencher la polémique ! Adulé par bon nombre pour les innovations renversantes qu'il porte en son sein aussi bien pour la jouabilité que l'esprit des combats, certains le trouveront sans doute trop axé simulation. Pour nous, c'est un titre fabuleux à de nombreux égards.

8

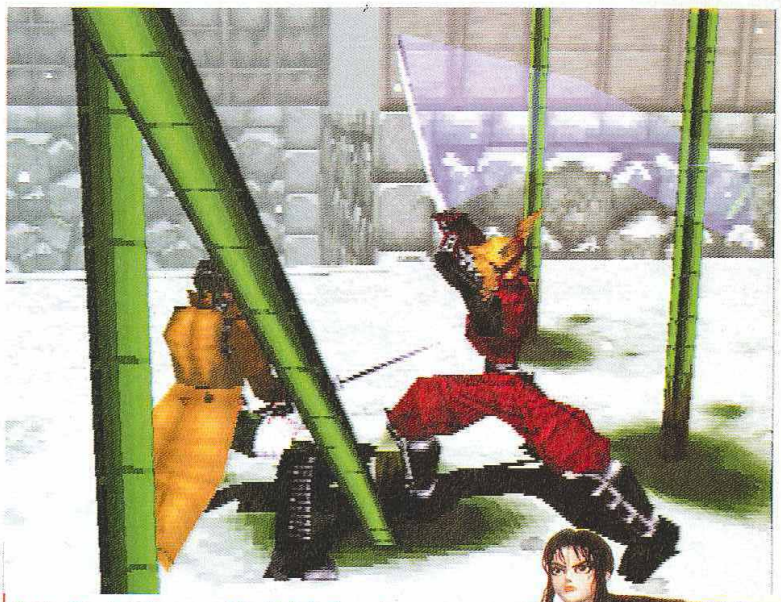
L'affaire Tobal 2

Les plus avertis comprendront immédiatement ce que je veux évoquer. A la suite de l'échec commercial essuyé par Tobal n°1 dans nos contrées, Squaresoft a décidé de ne pas exporter la suite de ce titre. Pourtant cette suite, nommée Tobal n°2, est époustouflante à tous les points de vue. Comprenez que Bushido Blade 2 arrive bientôt au Japon et qu'il s'annonce tout aussi fabuleux. Se priver de hits uniquement à cause de préjugés, avouez que ce serait trop bête ! Il y a des fois où il faut savoir prendre son avenir en main.

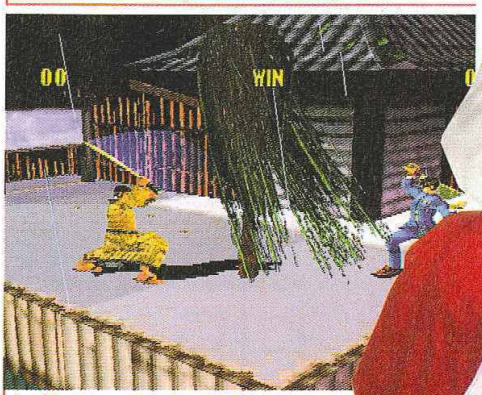
posera d'un bandage, entailler au bas ventre le samouraï sera mort ! Rien de moins normal en somme que la durée des combats ne soit pas limitée. Pouvant durer une heure, comme seulement deux secondes (le fameux coup de sabre bien placé), Bushido n'a de pareil que les vrais combats entre maîtres de Kendo. On commence par se saluer, on présente les armes, on choisit sa garde (basse, moyenne, haute) puis on se lance corps et âme dans un combat à mort.

Pour quel public ?

Au final, Bushido Blade et sa pléiade d'innovations semble s'imposer comme un must d'un genre dont il paraît en fait le premier véritable représentant. Ne proposant que six personnages alors que ses concurrents tournent autour de la douzaine, jouant à fond la carte de la simulation, il pourrait bien suivre la voie ouverte par Tobal n°1 en France, c'est-à-dire ne trouver écho que chez un public restreint. Pourtant, attention, ce titre est unique et regorge de subtilités encore jamais exploitées. Il serait clairement trop bête de le sous-estimer en prétextant, par exemple, qu'il n'est pas assez "bourrin" (ce qui n'est que partiellement juste en plus). Une chose est sûre : Squaresoft nous offre ce qu'on peut faire de mieux en matière de réalisme et de simulation de Kendo. Un incontournable de plus pour la PlayStation !



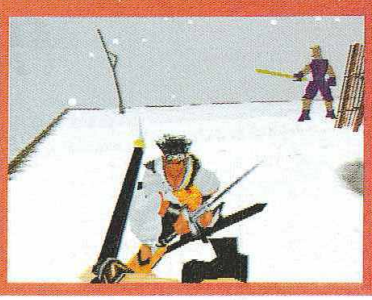
Certains éléments du décor pourront être altérés. Profitez-en !

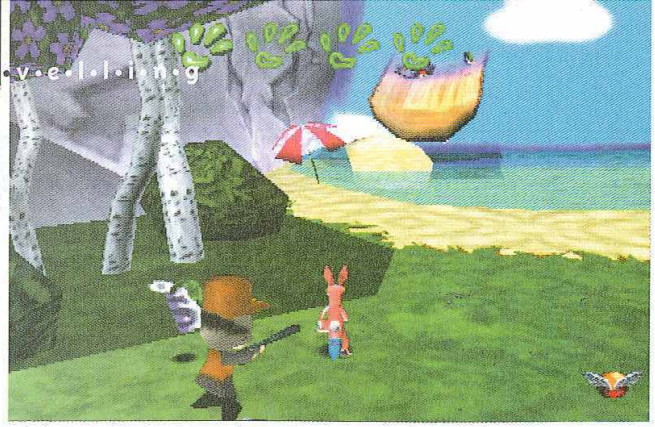


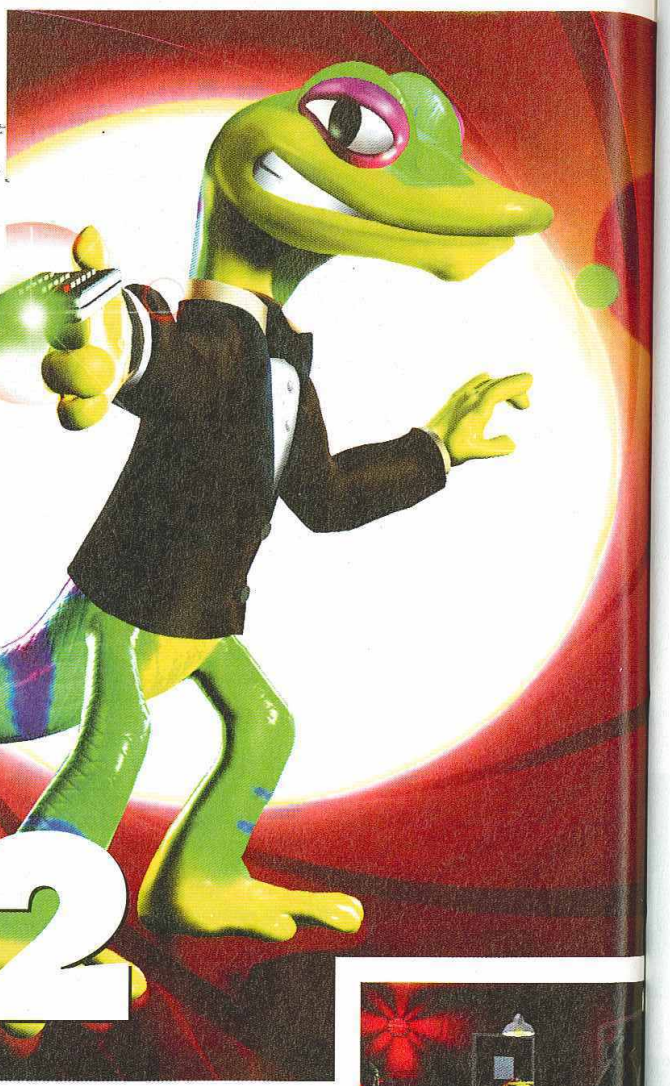
Les éléments auront beau être déchaînés, il y en aura toujours pour se battre.

Du classique à l'original

Bushido Blade sait à la fois rester dans le classique, avec l'incontournable mode deux joueurs, et innover. Oserez-vous venir à bout des cent ninjas qui tenteront de vous pourfendre dans l'univers confiné d'un couloir sans fin, ou bien vous essayerez-vous au mode de combat en vue subjective ? Avoir l'embarras du choix c'est plutôt bon signe, non ?







Après le très niais Croc puis Jersey Devil et ses faux airs de Batman, c'est au tour du petit lézard verdâtre Gex d'investir le monde de la plate-forme 3D temps réel. Mission accomplie pour ce soft techniquement réussi qui a su éviter la mièvrerie mais pas toujours l'ennui. Explications.

GEX 2

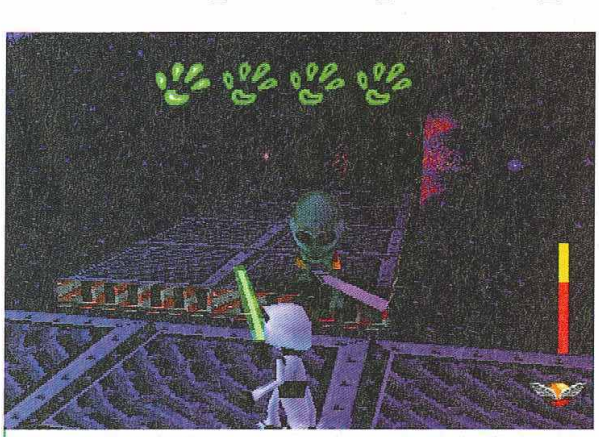
ENTER THE GECKO

Par Jean Santoni

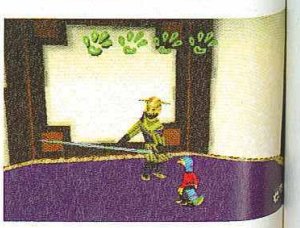
EDITEUR : CRYSTAL DYNAMICS
DISPONIBLE EN MARS 1998

fiche technique

GEX 2 - ENTER THE GECKO	
Genre	Plate-forme
Editeur	Crystal Dynamics
Distributeur	BMG Interactive
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	Aucun
Continues	Passwords
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On s'adapte au système de caméra et on profite de la 3D.



Obi Wan l'a bien formé... mon fils.



Gex dans tous ses états

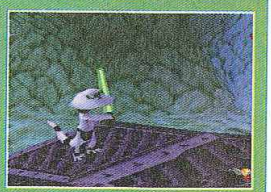
En fonction des thèmes des niveaux qui rappelons-le, parodient pour la plupart de grands films américains, M. le Lézard revêtira une tenue de circonstance. Généralement, c'est à mourir de rire. Un conseil, lâchez votre pad, observez bien votre bestiau et écoutez les musiques ! Les cinéphiles apprécieront.

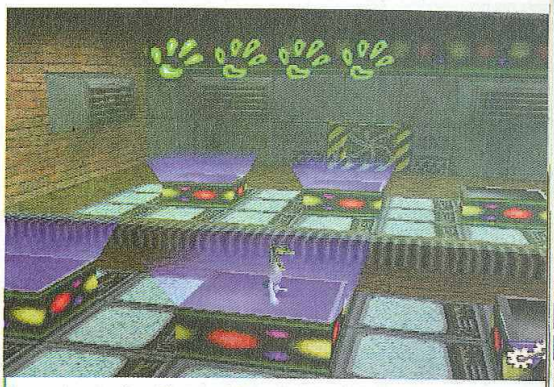
Gex Bunny

Indiana Gex

Gex Lee

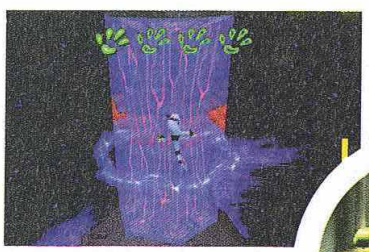
Gex Travolta

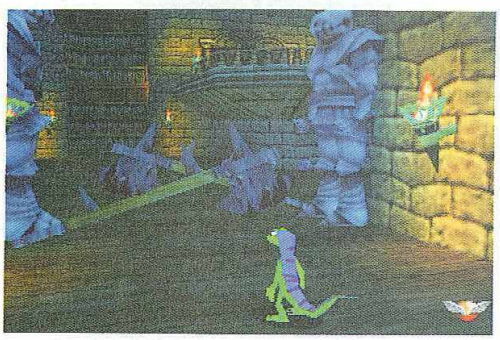

Luc Skywalkgex


Les puzzles ne sont pas très recherchés, ce sont les plates-formes qui vous poseront le plus de difficultés.

Gecko, mot malais désignant un reptile saurien portant aux doigts des lamelles adhésives !

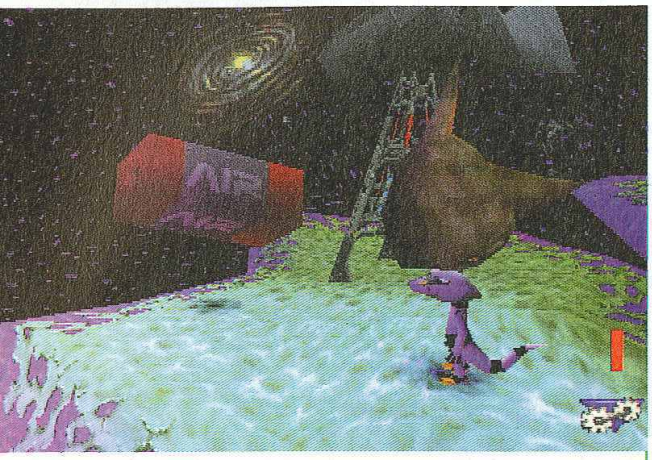
Etre un lézard, c'est carrément cool. On passe son temps au soleil, scotché sur du granite bien chaud et, de temps en temps, on ouvre son petit oeil globuleux pour choper d'un coup de langue bien placé une pauv' mouche, histoire de ne pas mourir bêtement d'inanition. Ça me rappelle un peu une devise Corse qui dit : "Allez, une petite sieste et on va se coucher." Ouaip, tranquille la vie de saurien.... sauf lorsqu'on s'appelle Gex. Effectivement, ce lézard là est aussi nerveux qu'un pou, on pourrait même parler de troubles du comportement dans son cas. Rien d'étonnant, il bosse pour une organisation secrète type CIA, enfin, vous savez, le genre d'endroit dans lequel on trouve des culs serrés habillés en croque-mort qui décident plus ou moins dans notre dos du sort du monde. Sa mission ? Contrarier les sombres desseins de son pire ennemi, le très puissant Rez qui s'est mis en tête le projet absurde de conquérir la planète. La routine quoi...





Plus adulte qu'il n'y parait

Ce scénario éculé n'est bien sûr qu'un prétexte pour vous faire traverser sept mondes gigantesques qui ont tous la particularité de faire référence à des films, des séries TV ou des dessins animés connus. On y trouve pêle-mêle des clins d'oeil à Jurassic Park, James Bond, La Fièvre du Samedi Soir, 2001, Indiana Jones, Star Wars, aux Toons de la Warner et même à Bruce Lee ! C'est dans cet aspect parodique que réside toute la personnalité de ce jeu de plate-forme en 3D temps réel qui aurait pu, à l'instar de Croc, aisément sombrer par facilité dans une mièvrerie des plus irritantes. Il faut avoir vu Gex en pattes d'éph' danser sur une musique détournée



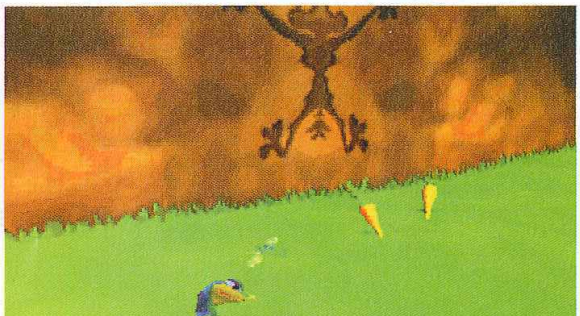
Quand vous êtes dans l'espace... pensez à surveiller vos réserves d'oxygène.

7 niveaux immenses mais un peu vides

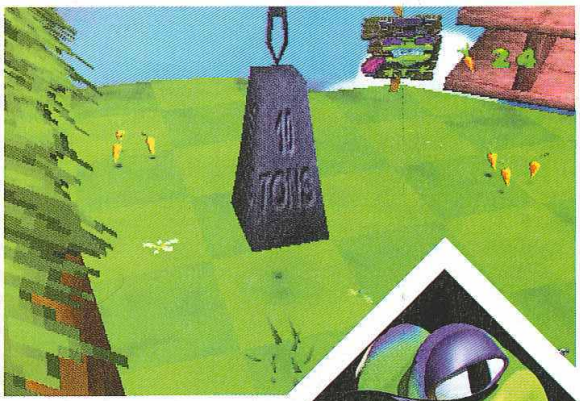
des Bee Gees ! On est assez loin des héros enfantins bien sous tout rapport. La cinématique d'introduction est là pour en témoigner. Gex pète, glande devant la télé, insulte ses ennemis avec une voix de latino-lover et n'accepte sa mission qu'en échange d'un valise remplie de billets verts ! Tous ces éléments font que le titre de Crystal Dynamics ne s'adresse pas exclusivement à nos chères petites têtes blondes.

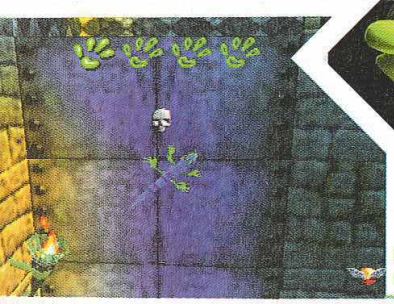
Une jouabilité exemplaire

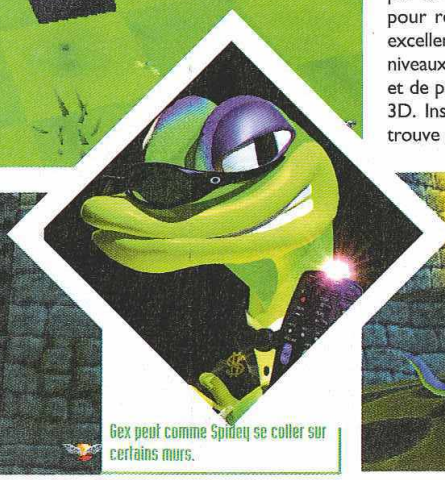
En terme de gameplay, Gex 2 s'en tire plutôt bien. Si le but du jeu reste simpliste - il s'agit de ramasser la totalité des bonus d'un niveau pour pouvoir le finir - l'architecture des différents mondes témoigne d'une variété et d'une complexité auxquelles Jersey Devil et Croc ne nous avaient pas habitués. Le soft offre une profondeur de jeu bien plus aboutie. Le personnage est également très agréable à diriger et répond avec beaucoup de précision même si le contrôle au pad analogique demeure un rien plus agréable. Gex 2 étonne également par la simplicité de ses commandes. Votre lézard peut donner des coups de queue pour se débarrasser de ses ennemis, rattraper un saut catastrophique en se servant de sa langue et, comme tout reptile qui se respecte, utiliser les lamelles adhésives de ses pattes pour grimper le long des murs. Bonne nouvelle, toutes ces actions ne sollicitent que deux boutons ! Les développeurs ont pensé à tout pour faciliter l'évolution du joueur dans ce monde entièrement réalisé en 3D temps réel et optimiser la jouabilité. Ainsi, il est possible de modifier à sa guise les angles de vue via certaines touches du pad, les mouvements de caméra dynamique gérés par la console n'étant pas toujours très pratiques pour repérer les bonus ou pour progresser. Cet excellent outil permet d'étudier la topographie des niveaux, de préparer soigneusement sa progression et de profiter pleinement de la liberté offerte par la 3D. Instinctif et efficace. L'aspect exploration s'en trouve considérablement renforcé.



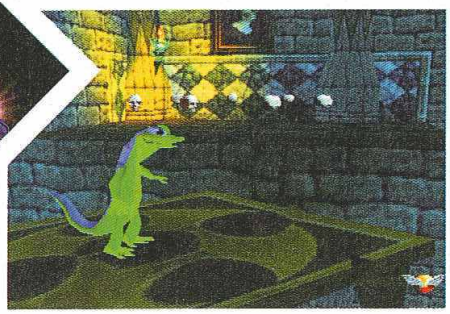
Hmm, apparemment vil coyote est passé par là...

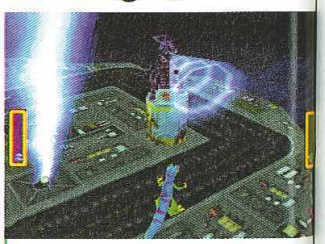






Gex peut comme Spidey se coller sur certains murs.





Gex affrontant Gexzilla, un moment culte.

Les ennemis sont rares et peu résistants.

Pour compléter un niveau vous devrez ramasser trois séries de bonus bien cachés.

GEX 2 : ENTER THE GECKO

Memory card | Compatible analogique

DESIGN : Des graphismes colorés et des effets spéciaux réussis mettant en valeur des niveaux inspirés. **8**

DURÉE DE VIE : Sept univers immenses et une multitude de tableaux bonus. De quoi vous occuper. **7**

JOUABILITÉ : Les commandes sont simples et instinctives. Jongler avec les vues demande de l'habitude. **7**

MUSIQUE ET SON : Des sons cartoon et des musiques parodiant les plus grands films d'Hollywood. Sympa. **7**

ORIGINALITÉ : Un "Mario-Like" de plus mais le côté parodique donne de la personnalité à Gex. Des boss originaux. **6**

TECHNIQUE : Le moteur 3D est impressionnant. Peu de ralentissement et une fluidité exemplaire. Le Pérou ! **8**

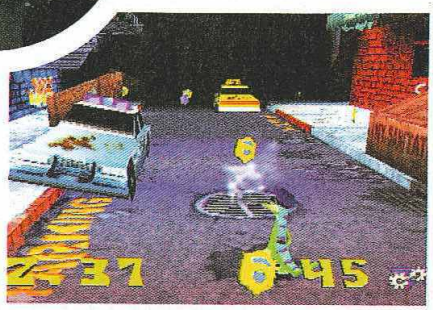
EN RÉSUMÉ

Les aventures du petit lézard verdâtre écrase littéralement Croc et Jersey Devil. Réussite technique et ludique, ce soft construit comme une gigantesque parodie devrait séduire un public plus large que prévu. On regrettera cependant que l'action ne soit pas toujours très soutenue faute d'ennemis et d'énigmes. De la plate-forme pure et dure que les amateurs sauront apprécier ! **7**

Les animations des monstres sont d'une élasticité remarquable.

Le prix de la liberté...

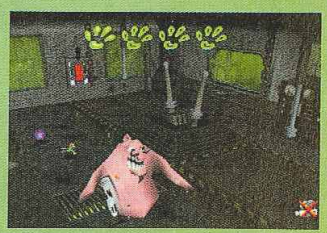
C'est vrai, Gex deuxième du nom impressionne par la qualité de son moteur 3D (à faire rougir de honte celui de Tomb Raider) et par la richesse graphique de ses niveaux. C'est avec Crash Bandicoot 2, l'une des plus belles réalisations qu'il nous ait été donné de voir dans ce domaine. Assurément, le titre de Crystal Dynamics marque une nouvelle étape technologique : tout est parfaitement lissé, le jeu tourne en mid-résolution (y'a plein de couleurs partout), les animations sont d'une "élasticité cartoonesque" et aucun ralentissement ne vient perturber la jouabilité. Cela constitue d'autant plus un exploit de programmation que l'ensemble du jeu s'avère être en 3D temps réel. Malheureusement, cette performance se fait un peu au détriment du nombre des rencontres. On se sent bien seul. Au mieux croiserez-vous un ennemi par salle et encore. Vos seuls compagnons d'infortunes n'étant la plupart du temps que des plates-formes ! Du coup, le rythme de l'action en pâtit un peu, d'autant que les puzzles ne demandent pas un effort intellectuel insurmontable. Voilà les deux gros reproches qu'on pourra formuler à l'égard de ce jeu de plate-forme. Néanmoins, ceux qui aiment se balader en toute liberté dans de grands espaces pourront se laisser séduire par ce jeu long, parfaitement réalisé et bourré de clins d'oeil.



Il existe de nombreux niveaux intermédiaires dans lesquels vous devrez ramasser des bonus en un temps limité. Pas facile...

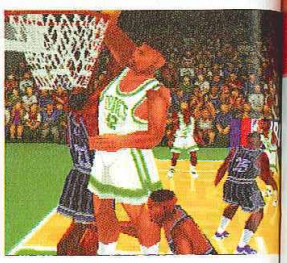
Des plaies et des boss !

Les boss de Gex sont plutôt originaux et assez agressifs. Les développeurs se sont inspirés des hits du genre : Pandemonium, Crash Bandicoot et Earthworm Jim. Des phases variées, au gameplay irréprochable qui vous demanderont parfois un tout petit effort de réflexion. Sympa.

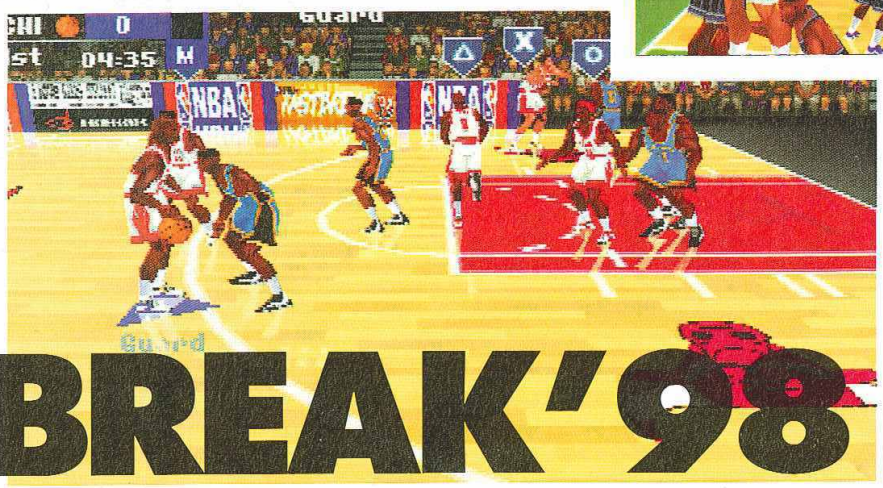


NBA Fastbreak'98 est ce qu'on appelle un titre surprise. Ce soft de Midway a débarqué à la rédac' comme ça, sans crier gare. Une sortie plus que discrète pour un jeu qui n'a pourtant rien à envier à ses concurrents. Etonnant n'est-ce pas ?

En toute honnêteté, voici un titre que la rédaction n'attendait pas. Normal, nous n'en avions jamais entendu parlé avant de recevoir la version test. En règle générale, on a toujours droit à une présentation et à un petit speech très étudié vantant les mérites de l'intro ou du rendu graphique des menus ! Ben là, que dalle, nada, même en cherchant sur le "ouaib", vous ne trouverez quasiment aucune trace de ce jeu. Bref, GT Interactive a fait fort, c'est presque aussi discret que la mort d'Aroun Tazief. L'éditeur a honte de son titre ou quoi ? Une réaction d'autant plus étrange qu'NBA Fastbreak'98 n'a absolument pas le profil d'un vilain petit canard... bien au contraire. Développée par Midway, qui excelle la plupart du temps dans la production de nanares vidéo-ludiques de la pire espèce (Mortal Kombat, War Gods), cette simulation de basket dispose d'arguments qui n'ont décidément pas à rougir face à la concurrence.

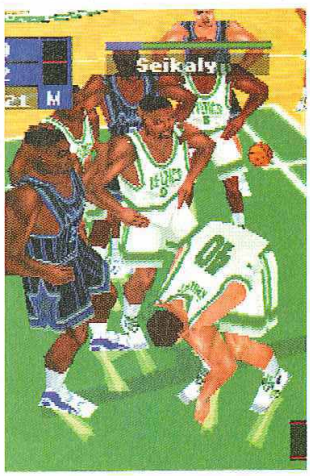


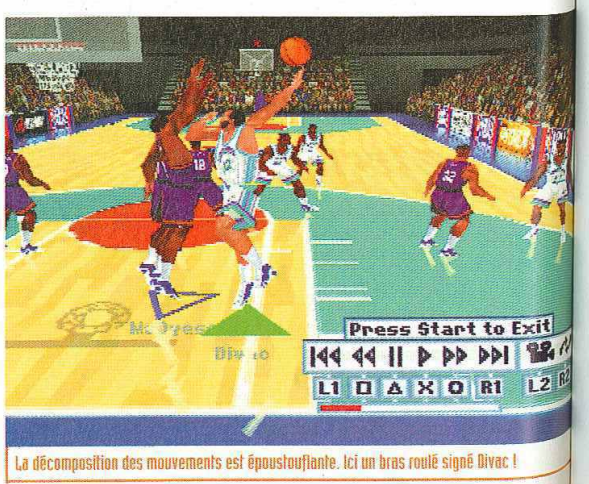
Par Jean Santoni



NBA FASTBREAK'98

Editeur : GT Interactive
Disponible en mars 1998





La décomposition des mouvements est époustouflante. Ici un bras roulé signé Divac !

Fiche technique — NBA FASTBREAK'98

Genre	Simulation de basket U.S.
Editeur	Midway
Distributeur	GT Interactive
Nombre de joueurs	1 à 8
Niveaux de difficulté	3
Continues	Non
Memory Card	Oui
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	George Eddy est battu !

NBA FASTBREAK'98

Memory card | Multi joueurs

DESIGN : On reconnaît les stars de la NBA malgré une modélisation moins fine que celle des concurrents. **7**

DURÉE DE VIE : Le CPU n'est pas un adversaire facile. Le jeu est aussi très agréable à jouer. **7**

JOUABILITÉ : On est tout de suite dans le bain grâce à des commandes simples et complètes. **8**

MUSIQUE ET SON : Une foule et un commentateur suffisamment enthousiastes. Bruitages classiques. **6**

ORIGINALITÉ : Un ballon, du parquet et dix joueurs. Un jeu de basket quoi... **4**

TECHNIQUE : Un scrolling parfois un peu saccadé mais une motion capture d'un réalisme rare. **7**

EN RÉSUMÉ

C'est un soft agréable doté d'un gameplay irréprochable et d'une animation à couper le souffle. Plus abordable que NBA Pro 98 de Konami, plus fun également, le titre de GT Interactive n'a cependant pas la classe de NBA Live 98 d'EA Sports. En définitive un excellent soft qui arrive peut-être trop tard mais qui a suffisamment d'arguments pour attirer des joueurs qui ne possèdent pas encore une simu' de basket ricain. **7**

Les contres sont précis et à portée de pad.

Comme en live !

Ce qui frappe lorsqu'on s'essaie pour la première fois à NBA Fastbreak'98, c'est sans conteste possible la qualité de la motion capture. On reste littéralement scotché devant son écran, en bégayant de joie tant les mouvements des géants de la NBA sont reproduits avec justesse et réalisme. De la course, en passant par les tours de passe-passe ou les dunks, c'est un véritable plaisir de voir les joueurs évoluer sur le parquet. Il n'y a pas photo, Midway est parvenu à faire largement mieux qu'EA Sports et Konami. Les gestes s'enchaînent ici avec une fluidité déconcertante sans que votre oeil critique et averti puisse déceler la moindre anicroche parasite dans les étapes d'animation. Une prouesse technique qui ne donne qu'une envie : jouer.

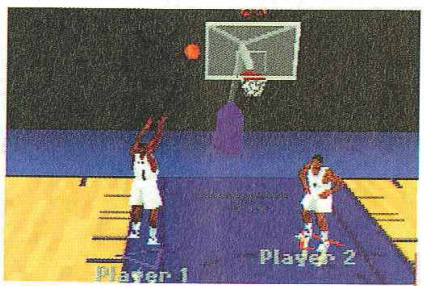
Challenger de taille

Ça tombe bien, cette simulation est des plus accessibles grâce à des commandes simples et efficaces, comme on les aime. D'autre part, les actions les plus délicates ne sont jamais aléatoires, les tests de collision étant particulièrement bien gérés lors des interceptions ou des vols de balle. Primordial. La souplesse de la motion capture, n'hésitons pas à le répéter, contribue pour beaucoup au plaisir du joueur qui n'aura de cesse de découvrir des gestes toujours plus spectaculaires. Le CPU, quant à lui, se révèle être un adversaire redoutable demandant au joueur la pratique d'un basket hyper technique. Il faut assister aux replis défensifs ou aux contre-attaques adverses pour comprendre que l'intelligence artificielle n'a rien à envier à celle de NBA Pro 98 et NBA Live 98. Enfin, les fans de NBA, les vrais mordus, ceux que les menus d'options en tout genre n'effraient pas, seront ravis. Ce soft leur offre des possibilités de management relativement larges. Les tactiques offensives et défensives sont effectivement très nombreuses et il est possible de jouer, à l'instar des dernières productions du genre, les directeurs des ressources humaines soit en effectuant de savants transferts soit en créant de toute pièce une machine à dunker.

Bien sûr tous ces facteurs peuvent être pris en charge par la machine. Toutes ces qualités, ça commence à devenir ennuyeux. Y a bien un p'tit défaut qui traîne quelque part, hein ? Hormis un scrolling pas toujours très fluide qui ne pénalise à aucun moment la jouabilité parfaite du soft, une modélisation un peu taillée au couteau (là, on chipote), le manque évident de clarté de certains termes barbares désignant les diverses tactiques du jeu et l'esthétique contestable des menus, je vois mal ce qui serait susceptible d'attirer le feu des critiques. Un excellent titre qui dame le pion à NBA Pro de Konami mais qui ne parvient pas, malgré la perfection de sa motion capture à surpasser le titre d'Electronic Arts.

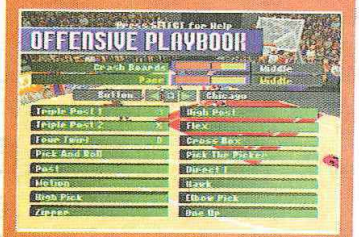
Dunkorama

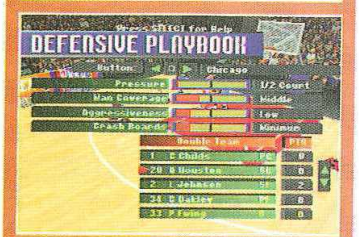
Pour une fois, les dunks ne se déclenchent pas de façon aléatoire. Tout dépend de votre position dans la requette. Ouvrez grand vos yeux, il s'agit certainement des plus beaux slams de l'histoire du jeu vidéo... Quelle horreur, je m' exprime comme George Eddy, le commentateur NBA de Canal Plouch !



Un mode entraînement anecdotique...

Moi pas comprendre...

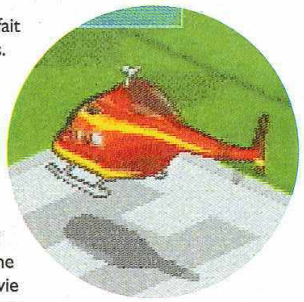


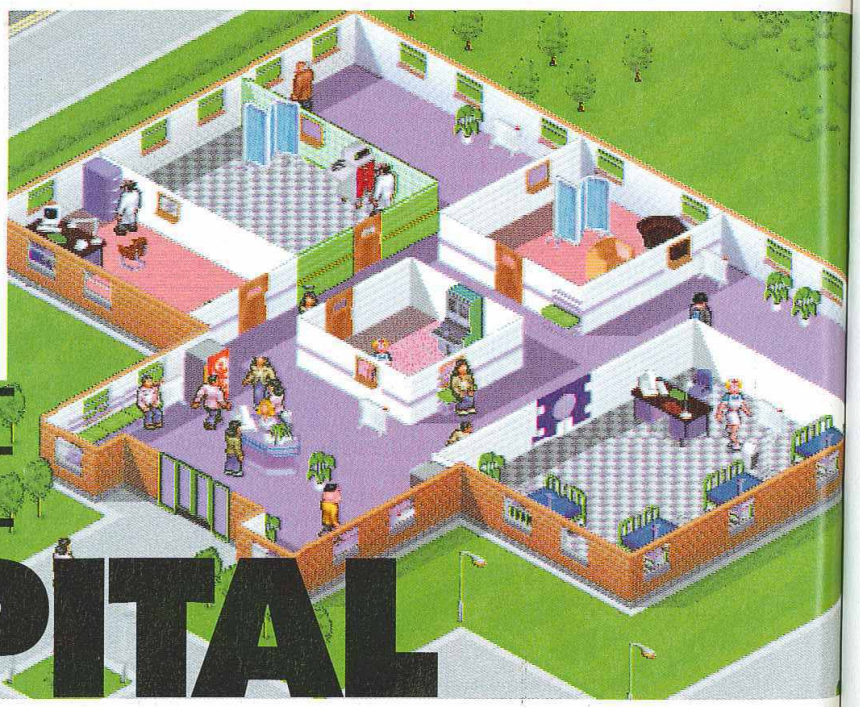


Elbow Pick, Zipper, Crash Boards ? Difficile de comprendre ce qui se cache derrière ces mots si on n'a jamais pratiqué le basket de sa vie. Les développeurs auraient dû prévoir des petits tableaux pour expliquer l'ensemble des stratégies offensives et défensives ou alors un mode entraînement plus étoffé. Les débutants risquent fort de passer à côté de toute la richesse tactique du soft.

"Vite, passez-moi 5 cc de physio' ! On l'perd !" Quelle joie de retrouver tout l'univers hospitalier sur PlayStation. Mais attention, dans la lignée de Theme Park, c'est de la parodie. Gérer un hôpital pour en tirer le plus de bénéfices possible, le tout dans un univers loufoque, s'avère passionnant.

Sorti il y a déjà un an sur PC, Theme Hospital fait partie des valeurs sûres des simulations/gestions. Finis les manèges qui font vomir les frites achetées pour le petit, ici on traite des malades. Cependant, pas n'importe lesquels, ils doivent impérativement avoir de l'argent. Sinon à quoi bon les soigner ? Ce concept simple et particulièrement amoral s'est dégagé de toute polémique morbide en inventant la totalité des maux qui touchent les patients. De l'encéphalantiasis qui gonfle énormément la tête du patient au syndrome du King qui se caractérise par l'inextinguible envie de se prendre pour Elvis Presley, rien ne nous est épargné pour notre plus grande joie.





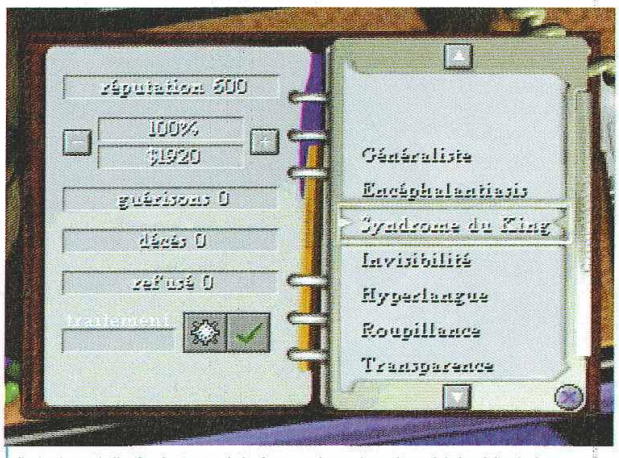
THEME HOSPITAL

Par François Donatien

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISPONIBLE EN MARS 1998

fiche technique

THEME HOSPITAL	
Genre	Gestion d'hôpital délirante
Editeur	Bullfrog
Distributeur	Electronic Arts
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	3
Continues	Passwords
Memory Card	Oui (2 blocs)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Les chirurgiens vont pouvoir jouer du bistouri.



Toutes les maladies à soigner, que du loufoque, mais aussi que du mortel si on intervient pas.

Le choix du personnel s'avérera déterminant pour la suite des opérations, surtout pour les chirurgiens !

Il est temps de s'agrandir car ces locaux étriqués ne conviennent plus à la situation endémique de pépère-les-Bains !

THEME HOSPITAL

Memory card

DESIGN : Les graphismes sont clairs et conviennent parfaitement à ce genre de jeu. **6**

DURÉE DE VIE : 25 niveaux et, à chaque fois, de nouvelles maladies à découvrir, un vrai régal. **7**

JOUABILITÉ : Aucune difficulté de prise en main, surtout avec le didacticiel. **7**

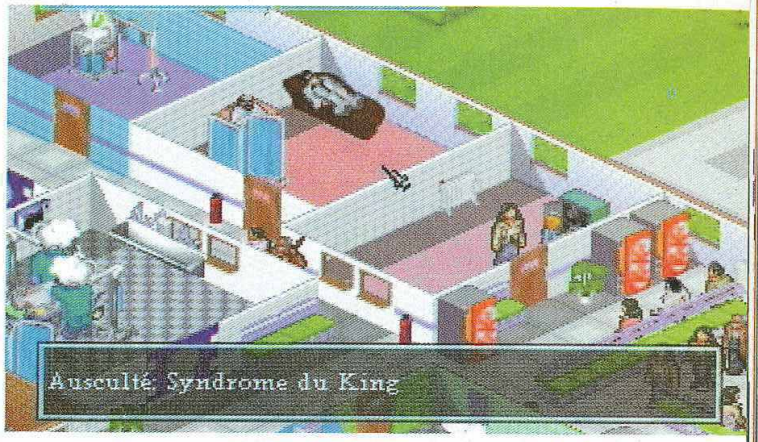
MUSIQUE ET SON : Aucune musique, mais la réceptionniste provoque des fous rires. **6**

ORIGINALITÉ : Theme Park version Urgence mais avec un humour décapant. **7**

TECHNIQUE : Les cinématiques sont belles et drôles et le jeu s'avère bien fait. **6**

EN RÉSUMÉ

Theme Hospital se présente comme le digne successeur de Theme Park. Avec des graphismes clairs et une prise en main rapide et conviviale, ce jeu s'avère une simulation intéressante dans un univers loufoque. Tous les amateurs du genre seront comblés. **7**



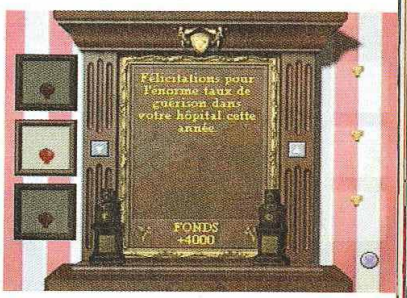
Il est temps de s'agrandir car ces locaux étriqués ne conviennent plus à la situation endémique de pépère-les-bains !

Je suis malade !

A chaque infection correspond un traitement. C'est donc au gérant de l'hôpital qu'incombe la tâche d'organiser les différents services pour parvenir à sauver ces pauvres - mais pas complètement en entrant – malades. Tout d'abord, il s'agit de créer des emplacements destinés à établir les diagnostics. Plus il y en a et plus il faut effectuer des examens complémentaires de plus en plus chers pour le client-patient. Ce n'est pas tout de déterminer leur affection encore s'agit-il de les soigner. Un mort n'a jamais réglé sa note, au grand dam du directeur du Ritz. Là encore, différents équipements servent à sauver ces gueux qui marchent sur leur langue. On coupe, on tranche, on éclate, mais toujours avec un esprit cartoon délirant.

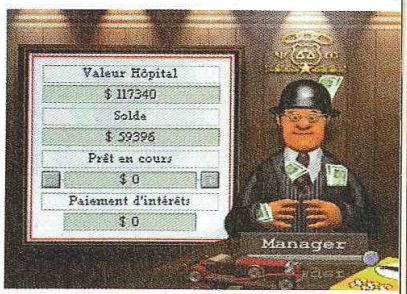
Sauvegarder les apparences

Les patients, tout comme vos médecins et infirmières, ont besoin d'un cadre agréable. A vous de le leur fournir, et de parsemer votre établissement de plantes et autres distributeurs à boissons. Après tout, toutes les occasions pour gagner de l'argent sont bonnes. Chaque membre de votre équipe possède ses propres compétences et spécialités. Il va donc falloir les choisir judicieusement, ou beaucoup de patients risquent de partir au ciel. Nettoyer encore et encore le vomi des malades, réparer les machines pour qu'elles n'explosent pas, former les jeunes médecins… Tout ça à faire, mais en gagnant de l'argent et en préservant sa réputation.



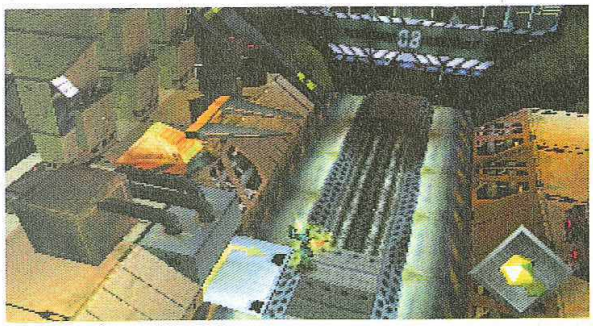
De la même trempe que Theme Park

Les graphismes de la version PlayStation restent assez fidèles à ceux rencontrés sur PC, tout comme l'ensemble du jeu d'ailleurs. C'est-à-dire qu'ils demeurent dans une moyenne honorable mais recèlent de détails rigolos tels que les bruitages et la voix de la réceptionniste (en français, s'il vous plaît). Tous les fans de Theme Park s'y retrouveront, et les autres n'auront aucun problème à entrer dans le jeu. En résumé : pas de prise de tête intense, beaucoup d'humour sur un principe prenant. On se trouve à des années lumières d'Urgence mais, au moins, quand on arrête de jouer, on a le sourire.



Il faut chouchouter la cheville ouvrière de l'hôpital, sinon elle risque de demander des augmentations voire de démissionner.

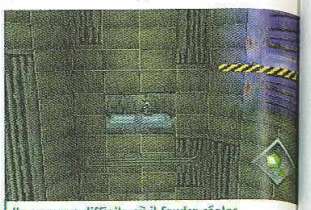
Le shoot, c'est vieux comme le monde. On a tout vu, tout joué dans ce domaine, mais on continue encore à s'éclater, à tout détruire. Et ce n'est pas One qui nous fera changer d'avis : le shoot, c'est bien !



Que ce soit en vaisseau ultra-technologique, sur le dos d'un dragon ou dans la peau d'un mercenaire manchot, le but reste fidèle à lui-même : tout casser, tout exterminer, tout ravager. Le shoot'em up est le classique parmi les classiques, et pour ASC Games, l'éditeur de One, il fallait donc trouver de quoi convaincre.

Le scénario ?

Raté. C'est bien connu, le shoot'em up ne brille jamais par son scénario. Celui de One vous place dans la peau d'un mercenaire amnésique et manchot (le pauvre John Cain) qui va passer la majeure partie de son temps à sauver sa peau des hordes d'ennemis de tous poils qui chercheront invariablement à lui nuire. Quand je dis manchot,



Un passage difficile où il faudra régler vos sauts au millimètre.

Les effets de flammes, alors que les ennemis se consument en hurlant, restent les plus impressionnants de ce titre.

Par Grégory Szriftgiser

ONE

Editeur : ASC Games
Disponible en mars 98

Dans l'avant dernier niveau, vous aurez beaucoup à faire avec ces parasites capables de noyer la base sous-marine en brisant les vitres.

Lorsque votre jauge de rage parviendra à son max, vous pourrez déclencher une super attaque.

Fiche technique — ONE

Genre	Shoot
Editeur	ASC Games
Distributeur	BMG Interactive
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	3
Continues	Infinis
Memory Card	Oui plus mots de passe
Son en	Mono/Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On est toujours en train de tout péter !

ONE

DESIGN : Les décors et les ennemis sont magnifiquement réalisés mais le héros est un peu ridicule. 7

DURÉE DE VIE : Probablement le point faible de One qui reste assez répétitif. Il n'y a que 6 niveaux. 6

JOUABILITÉ : A part quelques sauts hasardeux et des raccrochages un peu difficiles, c'est au poil. 8

MUSIQUE ET SON : L'ambiance sonore, avec les communications des swats ennemis, est excellente. 7

ORIGINALITÉ : La jauge de rage est une bonne idée et, techniquement, on a rarement fait mieux en la matière. 6

TECHNIQUE : Des effets spéciaux impressionnants, des décors fins et réussis... C'est quasi-parfait. 8

EN RÉSUMÉ

Pour les fans d'action pure, One est un petit chef-d'œuvre. Malheureusement, son problème est justement qu'il reste un shoot. Très bien fait, varié, mais un shoot bête et méchant dont le faible nombre de niveaux et la relative facilité raccourcissent immanquablement la durée de vie. Mais One reste un must de l'action, incontournable pour les inconditionnels. 7

Le plus beau shoot de la PlayStation !

entendons-nous : à la place de son bras, notre homme à tout faire a hérité d'un canon destructeur plutôt utile dans son cas de figure... Pour ce qui est de la mémoire, la principale question qu'il se pose est : "qu'est-ce que je fous là, et pourquoi veulent-ils tous ma peau ?". Grande interrogation existentielle que vous vous appliquerez à solutionner au cours des 6 niveaux du jeu.

La durée de vie ?

Mmmm. Pas convaincant non plus. 6 niveaux, c'est pas bézef, et force est de reconnaître que le jeu n'est pas particulièrement difficile, en tout cas pas pour les fans de shoot et les tarés de la manette. C'est simple, l'ensemble du système tourne autour d'une seule composante : la jauge de rage. Elle figure vos points de vie, votre vitesse et votre précision au tir ! D'abord verte, il s'agit d'une boule à facettes qui deviendra jaune puis rouge et enfin, à son plein, bleue. Comme elle se remplit à chaque destruction, il suffit, pour récupérer des points de vie, de tout casser et d'abattre tous vos ennemis. Bref, à moins de le jouer en niveau hard, One est malheureusement un peu court. Cela dit, la variété et le design des niveaux sont tous deux excellents. L'action omniprésente, les loadings inexistants et l'intensité dramatique des scènes si bien réussie font que ces quelques niveaux sont particulièrement agréables à jouer.

Un deuxième niveau qui n'est pas sans rappeler Blade Runner.

Les boss sont originaux et assez impressionnants.

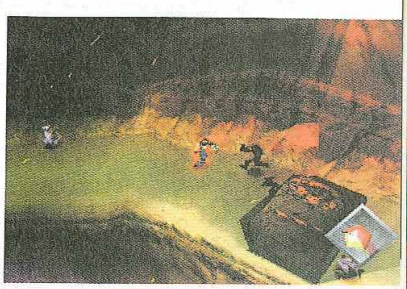
La technique ?

Alors là, Bingo ! Ca pète, ça explose, ça brûle, ça flashe, ça hurle, ça se fracasse dans tous les sens avec moult effets spéciaux. La 3D temps réel est d'une fluidité déconcertante au vue de la finesse des graphismes et de la quantité astronomique d'effets présents à chaque seconde à l'écran. Finalement, One fait figure de superproduction du cinéma grand spectacle : un peu l'équivalent vidéo-ludique d'un Starship Troopers par exemple. Et, pour un shoot, il s'agit là d'un avantage majeur. Les niveaux sont extrêmement bien réglés, avec pans de murs entiers qui s'effondrent, missiles tactiques qui explosent à deux mètres de vous, faisceaux lasers de snipers super efficaces, etc. C'est du grandiose. A chaque niveau son lot de surprises. L'intensité est telle qu'on ne décroche que difficilement.

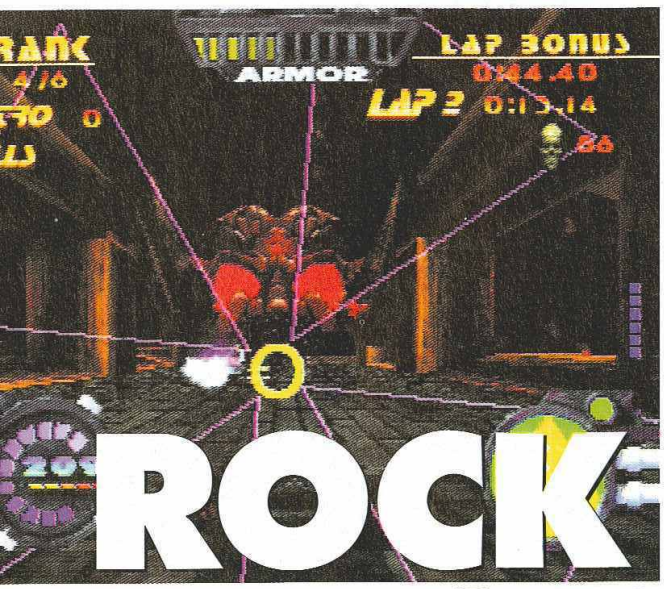
L'ensemble ?

Au final, One comporte quelques défauts : une maniabilité parfois surprenante, en tout cas sans pad analogique, des niveaux longs mais assez peu nombreux, et deux ou trois autres détails qui passent finalement bien tant on en prend plein la tronche. L'ambiance est réussie, la technique parfaite, le personnage peut faire une quantité d'actions astronomique (sauter, esquiver, tirer, taper, se baisser...) et dispose de plusieurs armes alternatives en plus de son tir de base. Un très bon soft que les amateurs ne pourront pas rater !

Un peu court... mais très intense !



La Terre est devenue un dépotoir d'objets radioactifs aussi les humains se sont-ils transformés en cyborgs pour mieux survivre. Manque de but dans la vie ou régression intellectuelle, les hommes préfèrent désormais se battre dans des courses de voitures en écoutant du Rock à fond les manettes.



ROCK & ROLL RACING 2

A première vue, Rock & Roll Racing 2 semble être un de ces énièmes jeux de voitures où la castagne est reine. Souvenez-vous du très assommant Impact Racing ou encore du très médiocre Cyber Speed… Tant de titres sans saveur qui polluent la logithèque de notre machine. Pourtant, R & R Racing 2 arrive à se démarquer de ses prédécesseurs en imposant une réalisation technique de bonne facture et des idées novatrices. Par exemple, vous pourrez, une fois que vous aurez choisi votre pilote, attribuer à votre gré des points d'expériences aux caractéristiques que vous désirez augmenter. Ainsi, vous aurez la possibilité d'accroître certaines qualités de votre pilote, comme la conduite ou l'agressivité. Bien entendu, vous gagnez ces fameux points d'expériences en remportant des courses. Evidemment, il en est de même pour les machines que vous pilotez : vous accumulez des gains lors de vos vic-

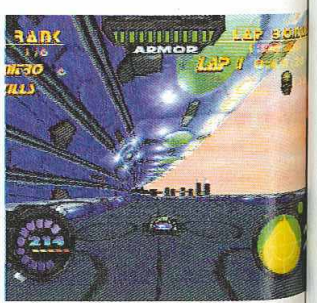
La mort est la sentence suprême pour un banal dépassement routier !

La statue de Satan himself vous contemple.

EDITEUR : INTERPLAY
DISPONIBLE EN FÉVRIER 98

Par Kendy Ty

Devant vous, se trouve le premier concurrent, n'hésitez pas à jouer des coudes en l'expédiant directement en Enfer !



fiche technique — ROCK & ROLL RACING 2

Genre	Course-castagne
Editeur	Interplay
Distributeur	Interplay
Nombre de joueurs	1 à 2
Niveaux de difficulté	3
Continues	Infinis
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On périt sous les missiles.

ROCK & ROLL RACING 2

Memory card | Jeu en solo de console

DESIGN : Une palette de couleurs trop restreinte mais une modélisation 3D de bonne facture. **4**

DURÉE DE VIE : La difficulté étant titanesque, vous ne viendrez pas à bout des 30 circuits facilement. **6**

JOUABILITÉ : Les prototypes réagissent avec précision, c'est du bon boulot. **8**

MUSIQUE ET SON : Du faux Hard-Core en bande son alors que les bruitages des moteurs sont convaincants. **6**

ORIGINALITÉ : Ben, c'est un jeu de voitures où on se tire dessus... **3**

TECHNIQUE : La vitesse de défilement est décoiffante et la 3D ne rame aucunement. **7**

EN RÉSUMÉ

Les amateurs de Twisted Metal s'arracheront Rock & Roll Racing 2, les autres ne verront aucun intérêt dans ce soft trop répétitif. Même si la réalisation est au rendez-vous, serez-vous assez riche pour acquérir un jeu dans lequel on ne peut jouer à deux que si l'on est un bourgeois. **5**

La statue de Satan himself vous contemple.

A droite de l'écran, un radar vous indique la présence des concurrents.

toires et vous pourrez ensuite les dépenser en armes ou autres moteurs de votre choix ; le but de la manœuvre étant de détenir la voiture la plus performante et la plus destructrice possible. Mais avant d'arriver à ce résultat, il va falloir trimer pour finir premier à toutes les courses et économiser les dollars... R & R Racing 2 se distingue, en effet, par sa difficulté : les concurrents vous canarderont copieusement sans relâche et, à bon entendeur, rarement vous parviendrez à terminer en tête de course...

Réalisation surprenante, intérêt limité...

Du point de vue technique, R & R Racing 2 surprend par la qualité de son moteur 3D très fluide et agréablement rapide, sans la moindre trace de clipping. Pour vous donner une idée, l'animation de ce soft fait furieusement penser à celle de WipEout avec, cette fois-ci, l'inertie flottante en moins. Il est vrai que les couleurs des graphismes peuvent paraître ternes, mais elles traduisent bien l'ambiance du jeu (orienté cyber-punk) assez froid et glauque. Heureusement, les paysages varient du tout au tout selon la zone de combat où s'engagent les hostilités. Les circuits ont été élaborés selon une logique d'embranchements, c'est-à-dire que des portions de pistes se rajoutent au fur et à mesure qu'on progresse dans la course. Il existe, de ce fait, six parcours à rallonge par monde (le jeu comporte au total cinq mondes) soit une trentaine de circuits à dominer, tout un programme en somme. Quant au principe du jeu, il mêle course effrénée et violence routière via des options qui jonchent le bitume que vous pourrez récolter et, bien sûr, user contre vos ennemis pour triompher. Ces options varient de la simple nitro qui vous confère de l'accélération momentanée au missile destructeur, en passant par le bouclier d'énergie qui vous protège des tirs concurrents. Seuls défauts du jeu : le mode deux joueurs possible qu'en link (privilège alloué aux bourgeois) et le principe sans finesse apparente du jeu (aspect répétitif : je roule, je tire, ...) qui peuvent aisément en décevoir plus d'un, si toutefois on est néophyte en matière de jeu bourrin.

Gère ton prochain comme toi-même

Vous allez devoir répartir des points d'expériences parmi ces trois caractéristiques de votre personnage : "Driving" vous procure vitesse et précision dans les virages tandis que "Tactical" vous permet de locker plus précisément vos ennemis. Quant à l'option "Agression", elle affectera vos capacités à provoquer des dommages plus importants. L'autre aspect, limite intellectuel du jeu, consiste à gérer son argent afin de se payer le meilleur matos en matière de prototypes et de pièces mécaniques. Là aussi, pas la peine d'être huissier pour s'en sortir...

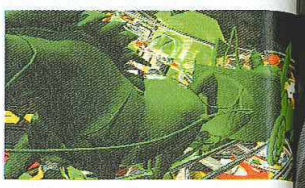
TIMESHOCK!

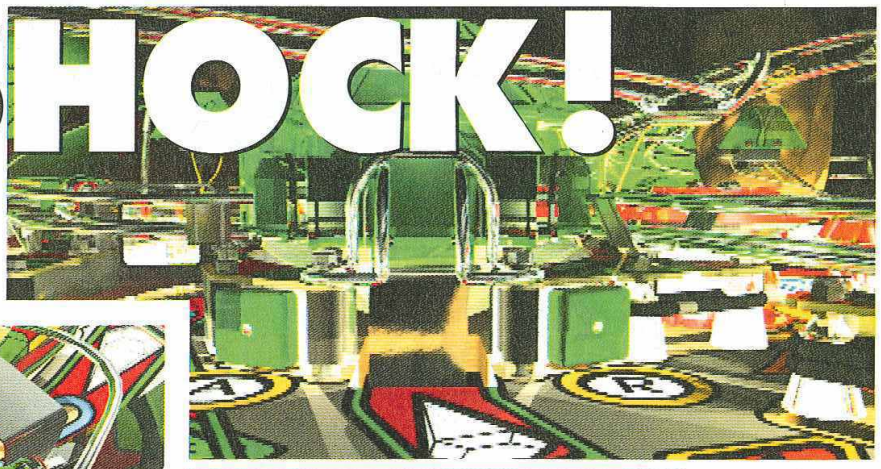
Timeshock est le quatrième jeu de flipper après le très ringard mais amusant Power Ranger Zeo, True Pinball et Pro Pinball the Web. Issu directement de la version PC, Timeshock a donc déjà connu ses heures de gloire sur Windows 95 avant de gagner notre très chère PlayStation.

Par Kendy Ty

EDITEUR : EMPIRE INTERACTIVE
DISPONIBLE EN MARS 1998

Techniquement, rien de transcendant ne se présente à nos yeux à part les graphismes en haute résolution et l'excellent comportement des bou-les, qui ont la particularité d'être très réalistes. Le mot est lancé, car Timeshock est avant tout une simulation de flipper avec tous les inconvénients que cela suppose : c'est-à-dire la possibilité de ne jouer que sur le même et unique flipper et de ne bénéficier d'aucuns continues supplémentaires. Mais cependant, le soft demeure assez complet malgré sa simplicité apparente. En effet, une floppée d'options vous permettra de paramètrer votre machine afin de jouer dans des conditions optimums. Ainsi vous pourrez choisir parmi quatre inclinaisons de la table, selon votre préférence de représentation. Pour ceux qui se plaindraient de l'effet de scintillement du à la haute résolution, une autre option vous offrira la possibilité de modifier la qualité de l'image en choisissant entre le flou et le net.





L'écran d'information vous indique vos performances comme sur les vrais flippers.

Fiche technique

TIMESHOCK !	
Genre	Flipper
Editeur	Another Cunning Development
Distributeur	Empire Interactive
Nombre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	2
Continues	1
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Dolby Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On explore la pyramide !

TIMESHOCK ! (Memory card)

DESIGN: Les graphismes sont en haute résolution. On reconnait bien ici un flipper ! — 6

DURÉE DE VIE : C'est une simulation et non un soft d'arcade, il ne présente donc pas une grande variété. — 6

JOUABILITÉ : Vos deux flips répondent aux doigts et à l'oeil, Dieu merci. — 8

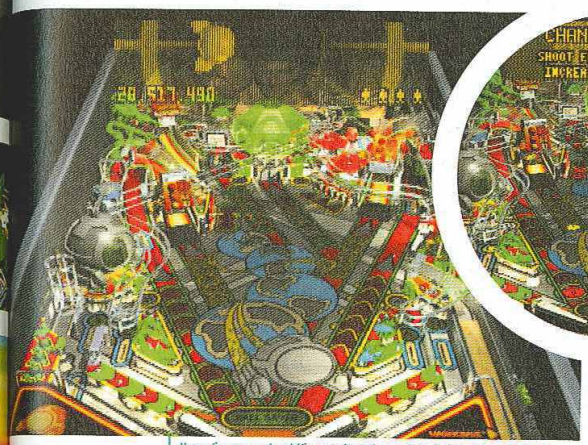
MUSIQUE ET SON : De la soupe Hard-Rock FM et des bons "tac-tac" pour le bruit des boules. — 7

ORIGINALITÉ : C'est un flipper très banal. — 2

TECHNIQUE : Rien de transcendant à part les graphismes en haute résolution. — 5

EN RÉSUMÉ

Autant vous le dire tout de suite, si vous êtes du genre à adorer les jeux d'arcade offrant de la diversité, Timeshock ! vous rebutera à coup sûr. Seuls les fanas de flippers purs et durs pourront s'éclater avec ce soft, véritable réplique des machines de café. — 5



Une séquence du vidéo-mode qui consiste à éviter les obstacles présents.

Ce même souci du détail est applicable aussi à la matrice des scores et des "vidéo-modes", dont on peut opter pour la transparence ou l'opacité. En bref, le jeu est bourré d'options de quoi satisfaire les plus grincheux d'entre vous.

Des règles de jeu flippantes !

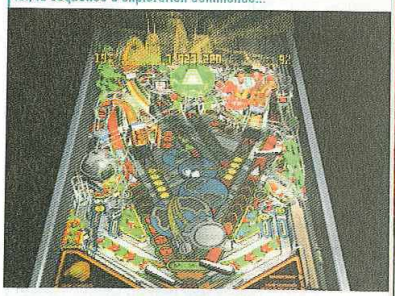
Quant aux règles du jeu, elles sont très métaphoriques : vous ne disposez que de trois boules et devrez, pour gagner un maximum de points, réaliser cinq missions dont voyager dans le temps, faire de l'exploration, ou encore sauver trois boules pour mettre en marche le "magno-save". Bien sûr, ces épreuves sont très imagées car un flipper reste un flipper... par exemple, pour effectuer un "Jackpot", envoyez la boule dans le "Spinner" pour allumer les diodes afin de pouvoir sauvegarder trois boules. Une fois que vous aurez sauver ces trois boules, la machine se mettra en mode "Frenzy" en les lâchant toutes. A vous ensuite d'optimiser la table en jouant avec trois balles simultanément, c'est la classe. Quand au voyage dans le temps, tirez dans les rampes se trouvant sur les côtés de la table, avant de sauver vos trois boules puis en avant Simone ! Pour l'exploration, il faudra optimiser la rampe du centre pour rechercher un continent puis trouver des pièces cachées qui, au bout du compte, vous ouvriront une porte à une autre "Timezone". Cela peut paraître très compliqué ainsi dit mais ne vous en faites pas, parfois la chance aide grandement et il est inutile de se prendre la tête à viser. Cela dit, il faut bien l'avouer, si sur PC les joueurs raffolent de ce genre de jeu, sur console il en est autrement, à moins que vous soyez un véritable fan de flipper bien entendu. Les néophytes risquent de se sentir lésés par l'aspect répétitif de Timeshock en ne retrouvant pas la diversité qu'offrent les autres jeux de flip' précédents, je pense notamment à Power Ranger Zeo. Timeshock est donc un bon investissement si vous réunissez ces deux conditions : puriste et bourgeois.

Un flipper ultra-réaliste sans originalité

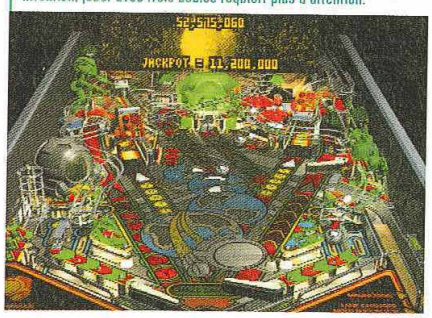
Sur le côté gauche de la table, deux boules ont été sauvegardées.

Une copie des flippers d'antant

Ici, la séquence d'exploration commence...



Attention, jouer avec trois boules requiert plus d'attention.



Si vous brusquez trop la table, c'est le tilt assuré, donc la fin de la partie.

Si tu préfères payer plus cher,

La solution pour acheter tes Jeux moins chers

Club Européen du MULTIMEDIA

PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc.
Entreprises Ltd. Toutes les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles

DISPONIBLES : Tous les jeux pour Playstation.

3500 titres disponibles sur

Profitez de cette offre et bénéficiez de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 132 pages couleur accompagné de son CD-ROM Magazine** chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés, des démonstrations...
- **Des CADEAUX,** en accumulant des Points Fidélité !
- **Un Choix Exceptionnel** constamment réactualisé : plus de 3500 titres présentés dans notre Catalogue.
- **Toute la production française** + tous les "Best Sellers" Américains !
- **Une Garantie d'Économie :** chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix public), donne droit à une **Réduction Supplémentaire** sur un second Jeu.
- **Une livraison encore plus rapide** (48 h par Colissimo) en commandant par **Téléphone,** par **Internet** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**
- En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers

cher, c'est ton problème !

PlayStation ™

Andretti Racing 97 — Not. Franç. Pour PSX
Battle Arena Toshiden 2 — Vers. Franç. Pour PSX
Bloody Roar — Not. Franç. Pour PSX
Battle Arena Toshiden — Vers. Franç. Pour PSX
Redlam — Not. Franç. Pour PSX
Blast Chamber — Vers. Franç. Pour PSX
Blazing Dragons — Vers. Franç. Pour PSX
Break Point Tennis — Vers. Franç. Pour PSX
Burning Road — Vers. Franç. Pour PSX
Bust a Move Arcade 2 — Vers. Franç. Pour PSX
Castlevania Symphonie — Vers. Franç. Pour PSX

Die Hard Trilogy — Vers. Franç. Pour PSX
Doom — Vers. Franç. Pour PSX
Dragon ball Final — Vers. Franç. Pour PSX
Duke Nukem 3D — Vers. Franç. Pour PSX
Earth Worm Jim 2 — Vers. Franç. Pour PSX
Excalibur 2555 AD — Vers. Franç. Pour PSX
Exhumed — Not. Franç. Pour PSX
Explosive Racing — Vers. Franç. Pour PSX
Fade To Black — Vers. Franç. Pour PSX

Galaxy Fight — Vers. Franç. Pour PSX
Hard Boiled — Vers. Franç. Pour PSX
Jurassik Parc 2 — Not. Franç. Pour PSX
Kurushi — Not. Franç. Pour PSX
Magic The Gatering — Vers. Franç. Pour PSX
Mass Destruction — Vers. Franç. Pour PSX
Mortal Kombat Trilogy — Not. Franç. Pour PSX
Namco Museum vol. 4 — Not. Franç. Pour PSX
Nuclear Strike — Not. Franç. Pour PSX
Oddworld — Vers. Franç. Pour PSX
Off World Intercept — Vers. Franç. Pour PSX
Olympic Soccer — Vers. Franç. Pour PSX
One Side Zidane Football — Not. Franç. Pour PSX
Overblood — Vers. Franç. Pour PSX
Overboard — Vers. Franç. Pour PSX
Pandemonium 2 — Vers. Franç. Pour PSX
Panzer General 2 — Vers. Franç. Pour PSX

Rapid Racer — Not. Franç. Pour PSX
Rayman — Vers. Franç. Pour PSX
M6 Turbo Racing — Vers. Franç. Pour PSX
Rebel Assault 2 — Not. Franç. Pour PSX
Reloaded — Vers. Franç. Pour PSX
Resident Evil — Vers. Franç. Pour PSX
Return Fire — Vers. Franç. Pour PSX
Ridge Racer Platinum — Vers. Franç. Pour PSX
Riot — Not. Franç. Pour PSX

Street Fighter — Vers. Franç. Pour PSX
Striker 96 — Vers. Franç. Pour PSX
Suikoden — Vers. Franç. Pour PSX
Swagman — Vers. Franç. Pour PSX
Syndicate Wars — Vers. Franç. Pour PSX
Tekken 2 — Vers. Franç. Pour PSX
Tekken Platinum — Vers. Franç. Pour PSX
Dynasty Warriors — Not. Franç. Pour PSX
Ten Pin Alley — Vers. Franç. Pour PSX

Time Commando — Vers. Franç. Pour PSX
Titan Wars — Vers. Franç. Pour PSX
Tobal N°1 — Not. Franç. Pour PSX
Toca Touring Car — Not. Franç. Pour PSX
Tunnel B1 — Vers. Franç. Pour PSX
Twisted Metal World — Not. Franç. Pour PSX
Vandel Heart — Not. Franç. Pour PSX
Viewpoint — Vers. Franç. Pour PSX
Worms — Vers. Franç. Pour PSX
Street Figher — Not. Franç. Pour PSX
" Z " — Vers. Franç. Pour PSX
Zero Divide — Vers. Franç. Pour PSX

Catalogue...

Final Fantasy VII — Vers. Franç. Pour PSX

MDK — Not. Franç. Pour PSX

Tom Raider — Vers. Franç. Pour PSX

OFFRE EXCEPTIONNELLE

Jusqu'à **5 JEUX POUR CONSOLES** au choix **129 F TTC** Chacun + frais d'envol

Et en plus... deux cadeaux de bienvenue !

Un Range CD-Audio + Un cadeau surprise
Si tu réponds dans les 8 jours.

Offre valable jusqu'au 06/98

Nascar 98 Vers. Franç. Pour PSX
NBA In the Zone 2 Vers. Franç. Pour PSX
NBA Live 97 Pour PSX
Need For Speed 2 Vers. Pour PSX

Pour en savoir plus...

PAR MINITEL 3615 CECD
PAR TÉLÉPHONE 0 836 670 505
PAR INTERNET http:// www.cdclub.com

Club sur Internet http://www.cdclub.com

Voici le(les) JEUX que je choisis :

1er N° | 2e N° | 3e N° | 4e N° | 5e N°

Attention : Certains titres comptent double

Votre Cadeau : Un Cadeau surprise si vous répondez sous 8 jours

PM0398

BON D'ESSAI GRATUIT

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Envoyez-moi le(les) Jeux dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mon cadeau gratuit. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue CD-ROM Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 titres au moins par an (Jeux pour Consoles, CD-ROM ou CD-I), pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire recevoir cette sélection, je n'aurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou pas de Jeu du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon CD-ROM Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

DPX41

- ☐ **Je choisis 1 JEU** (hors compte double), **je joins mon règlement de 168,90 F** (129 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 2 JEUX** (ou 1 JEU compte double), **je joins mon règlement de 297,90 F** (258 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 3 JEUX** (ou 1 JEU + 1 JEU compte double), **je joins mon règlement de 426,90 F** (387 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 4 JEUX** (ou 2 JEUX compte double), **je joins mon règlement de 555,90 F** (516 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 5 JEUX** (ou 1 JEU + 2 JEUX compte double), **je joins mon règlement de 684,90 F** (645 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Supplément de frais de port : Belgique, Suisse et Luxembourg : 35 F. Dom Tom : 60 F. Autres pays : nous consulter.

☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20F.

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia

☐ CB N° _____ Expire le _____

☐ Avec ma Carte "4 Étoiles" N° _____

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.

Nom _____ Prénom _____

Né(e) le _____ Tél _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

* Visuels non contractuels

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA NI DU CLUB EUROPEEN DU CD-ROM

Date _____

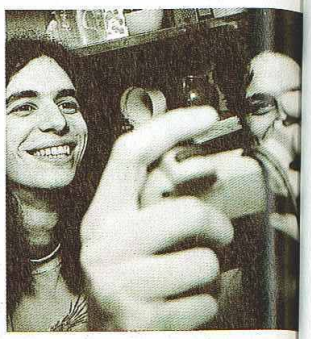
Signature obligatoire

Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur.

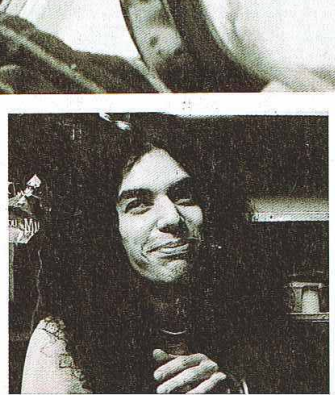
Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans règlement ni signature. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou rature. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 30/6/98.
Conformément à la loi informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse sus-mentionnée.

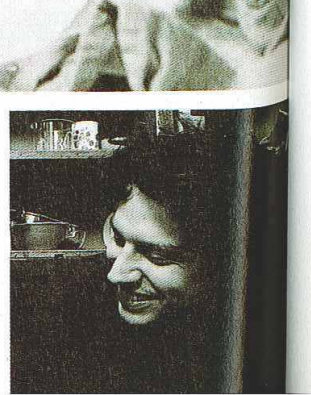
Multimédia Compact International - RCS Roubaix-Tourcoing B 413 279 728 - SNC au capital de 100.000 F - 245 Rue Jean Jaurès 59491 Villeneuve d'Ascq - Tél. : 0.836.670.505

Scratch



Le mois dernier, nous évoquions la sortie de leur dernier mini-album, l'un des meilleurs disques du moment et pour encore longtemps. Ce mois-ci, nous faisons le saut jusqu'à Bruxelles pour rencontrer le duo Scratch Pet Land, avec une PlayStation et quelques jeux sous le bras. Interview à lire avec un délicieux accent belge dans la tête.





✖ *PM : Les*
comment ?
✖ Laurent :
du jeu off et
j'aime aussi
devienne pas
✖ Nicolas : J
préfère laisse
de certains vi
✖ *PM : Certe*
✖ Laurent : J
la nuit pour y
miers jeux co
maison. C'éta
parler avec n
réunissait aut
✖ *PM : Jouez*
✖ Laurent : J
jeux. On fait a
✖ *PM : Votre*
✖ Laurent :
l'extérieur, plu
téresse c'est qu
✖ *PM : Deux*
joué avec d'au
✖ Nicolas : On
ne collait jama
✖ Laurent : O
petit, je jouais
✖ Nicolas : On
à la campagne.
le plus de bruit
✖ Laurent : C
Quand une voi
pour jouer.
✖ Nicolas : Le
la porte. Ça mett
✖ *PM : Comm*
tous ces sons él
✖ Laurent : A l

t ch Pet Land

INTERVIEW VLADIMIR SEBANSKY
PHOTOS PATRICK SORDOILLET

PM : Les musiques des jeux vidéo, vous les supportez comment ?

Laurent : Quand je joue, j'aime bien mettre les musiques du jeu off et garder uniquement les sonorités des actions. Et j'aime aussi choisir ma musique dans un jeu, qu'elle ne devienne pas un décor supplémentaire.

Nicolas : J'ai tendance à détester les musiques de jeux. Je préfère laisser juste les sons. Cela dit, j'ai aimé les musiques de certains vieux jeux, Street Fighter, Street of Rage...

PM : Certains jeux vous ont-ils marqué ?

Laurent : Je suis encore accro à Tetris, ma copine se relève la nuit pour y jouer. Mais j'ai été surtout marqué par les premiers jeux comme Pong. C'est le premier jeu qu'on a eu à la maison. C'était gai, ça regroupait la famille, on se mettait à parler avec notre père, notre grand-père. Tout le monde se réunissait autour d'un jeu comme ça.

PM : Jouez-vous beaucoup ?

Laurent : Je sais qu'on peut vite devenir accro à certains jeux. On fait attention, on ne joue pas si souvent.

PM : Votre disque est extrêmement joyeux.

Laurent : J'aime bien l'idée d'une musique portée vers l'extérieur, plutôt qu'une musique introspective. Ce qui m'intéresse c'est que les gens rient et réagissent.

PM : Deux frères dans un groupe... Vous n'avez jamais joué avec d'autres personnes ?

Nicolas : On essayait parfois de placer un bassiste mais ça ne collait jamais. On jouait donc tous les deux.

Laurent : On a toujours fait de la musique ensemble. Tout petit, je jouais de la guitare et Nicolas de la batterie.

Nicolas : On faisait du noise pur. On jouait dans la nature, à la campagne. On s'emmerdait tellement là-bas qu'on faisait le plus de bruit possible.

Laurent : On jouait dans un garage pour deux voitures. Quand une voiture se déplaçait, on avait alors de la place pour jouer.

Nicolas : Le garage projetait le son quand, en été, on ouvrait la porte. Ça mettait un peu d'animation dans le quartier.

PM : Comment êtes-vous passés de la guitare-batterie à tous ces sons électroniques qui vous entourent ?

Laurent : A l'époque, on avait de grands espaces verts. Puis, nous sommes arrivés en ville et, là, on avait des petites pièces à la place, des petites chambres. On a alors commencé à acheter des machines électroniques, des boîtes à rythmes, des synthés.

Laurent : On travaillait de façon très lourde dans le garage et puis on a déménagé. J'en avais vraiment marre, je détestais la guitare, j'ai arrêté.

Nicolas : J'ai pris un sale coup à ce moment là. J'étais vraiment engagé là-dedans, c'était gai, un vrai défoulement.

PM : Comment organisez-vous votre travail en duo, comment séparez-vous les tâches ?

Laurent : Quand on travaille, notre place par rapport aux machines dépend de celui qui rentre en premier dans la pièce. Si Nicolas entre en premier, il sera au fond, il va travailler sur l'ordinateur et moi sur les synthés. La pièce est trop petite. Ça influence beaucoup les morceaux.

Nicolas : Avant, la musique, c'était de la défonce. Maintenant, on peut travailler toute une journée, laisser évoluer les choses. Les machines tournent toutes seules et il se passe des trucs.

Laurent : A l'époque du garage, ça m'énervait : on se sentait très limités. Ce que j'aime, c'est la possibilité d'être très mobile avec tout ce qui nous entoure. Pouvoir arrêter de jouer, aller dans la cuisine, répondre au téléphone... Tout cela influence notre travail.

PM : Comment avez-vous découvert les musiques et les sonorités électroniques ?

Laurent : On a aimé dès la période break dance, electric boogy, tous ces trucs. On achetait plein de disques à l'époque. Puis, on est passé à des trucs plus extrêmes.

Nicolas : On était à la campagne, perdus, et on faisait du break dans la chambre !

Laurent : Et sur la terre battue, dans les champs, avec des gants blancs...

PM : Sur quel genre d'instruments électroniques hossez-vous en ce moment ?

Laurent : Pour le moment, j'utilise des toupies que je bricole. Je travaille avec un ingénieur de chez Philips. Ensemble, on a mis au point ces toupies. A la base, elles jouent des mélodies stupides, on les modifie pour qu'elles jouent des fréquences qu'on peut moduler. J'en ai tout une série et Nicolas travaille les scratchs sur ces sons.

Nicolas : C'est justement ce qui est bien avec ces nouvelles façons de travailler. Avec le home studio, les machines électroniques, c'est qu'on peut s'installer sans avoir besoin de savoir qu'un tel joue de la guitare ou de la batterie.

PM : Vous ne faites pas beaucoup de concerts.

Laurent : J'aime bien l'idée d'organiser des soirées et de créer un événement. J'en ai un peu marre des soirées ou tu t'amènes dans une boîte et où tu subis la pression de la sono. Ce qui m'intéresse en ce moment, c'est de créer un mouvement d'énergie avec tous les spectateurs, comme pour la soirée où nous avions invité tout le monde à venir avec leurs platines et leurs disques. Même si le résultat était vraiment chaotique et que cela allait dans tous les sens, il y avait une ambiance incroyable.

Nicolas : L'idée est d'inviter les gens à participer à quelque chose, les faire participer sans savoir vraiment où cela va nous mener. Sans avoir d'idée précise. De se prêter au jeu.

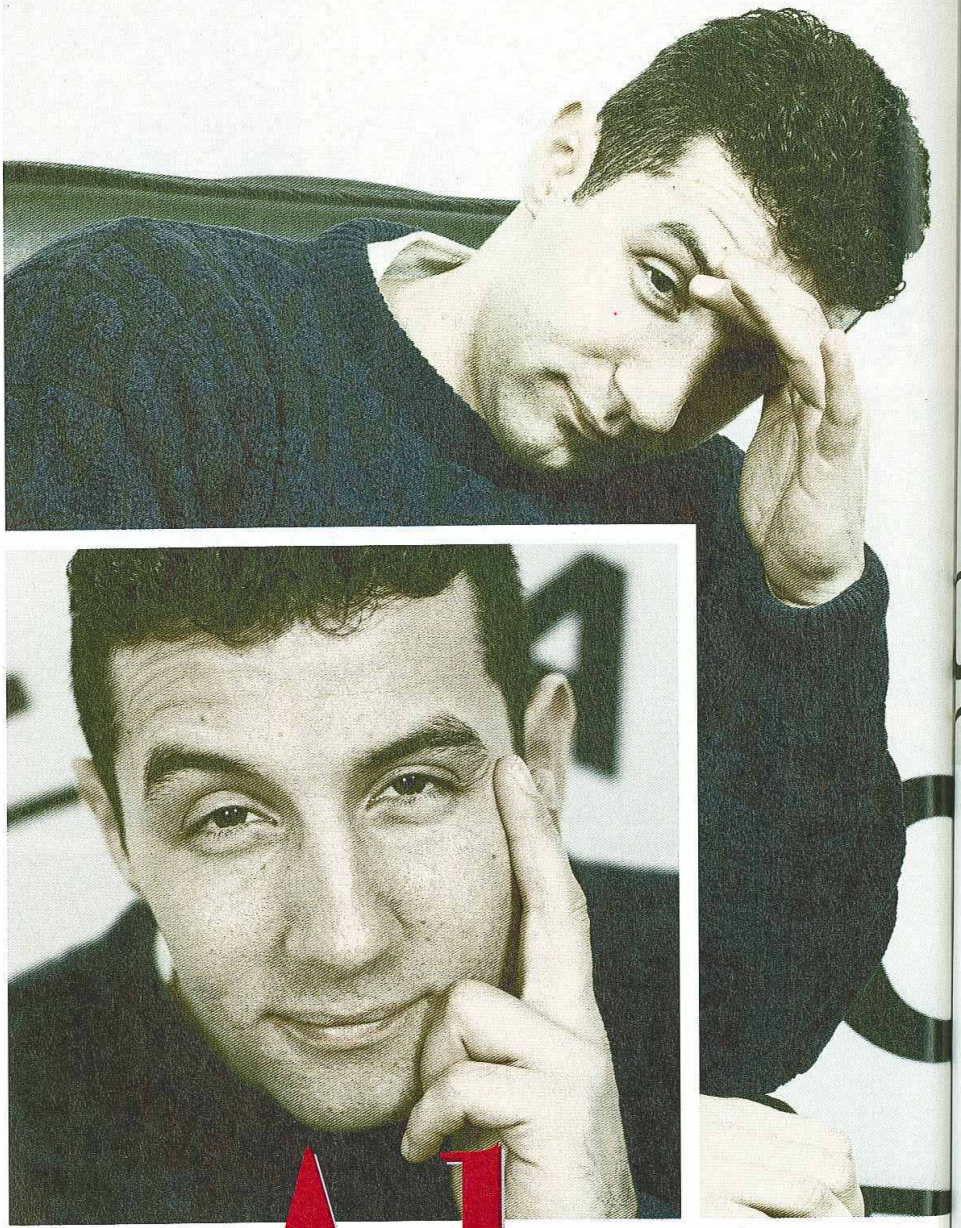
PM : Votre disque sonne plus comme du bricolage électronique joyeux et barjo que comme de la musique de virtuose méticuleux...

Laurent : Quand on a une machine, on essaye d'aller le plus loin possible avec elle, en tirer le plus possible. Y a des gars qui achètent des machines dans le commerce et qui les gardent telles quelles. C'est quand même intéressant de les ouvrir, de les bricoler. On peut alors créer un tout autre univers.

Nicolas : C'est vrai qu'on n'a pas vraiment le fantasme de la virtuosité, on se laisse aller. Il faut accepter les faiblesses des machines elles-mêmes. Avec la technologie, tu peux obtenir des résultats fous, contrairement à la batterie ou la guitare où tu es limité par tes moyens. Tu peux manipuler plein de choses sans pour autant savoir.

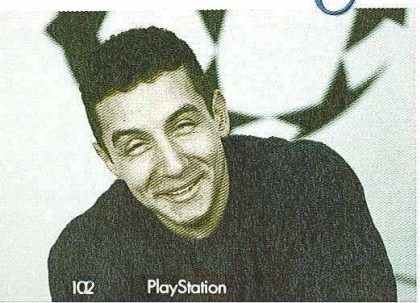
Laurent : On a eu l'expérience avec des gars qui se sont amenés en studio et qui savaient hyper bien jouer de leur instrument, mais qui ne touchaient pas une bille au niveau feeling. Quand on enregistre tous les deux, on ne sent pas du tout comme un problème le fait qu'on ait jamais étudié la musique.

A 26 ans, Pierre Adane conçoit des jeux depuis maintenant 10 ans. Entre deux touches finales apportées à Snow Racer 98, son dernier projet en date, il a accepté de recevoir PlayStation Magazine, dans les locaux de son studio : Power and Magic. Nous vous proposons donc de faire la connaissance de l'un des développeurs français du moment.



Pierre Adane

Grand gourou de Power and Magic !

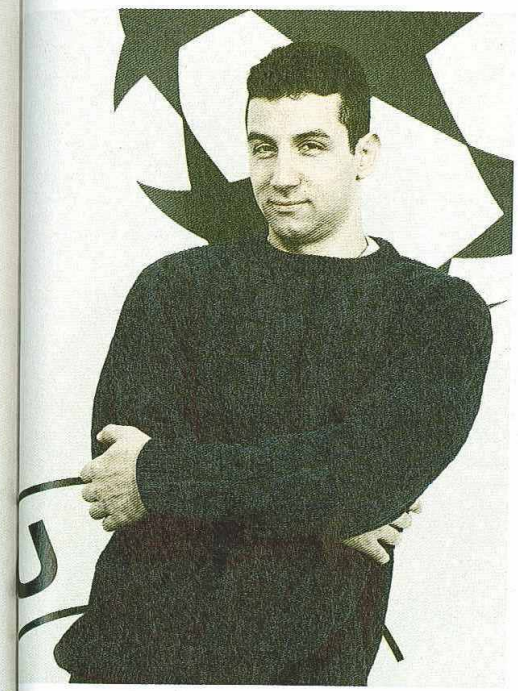


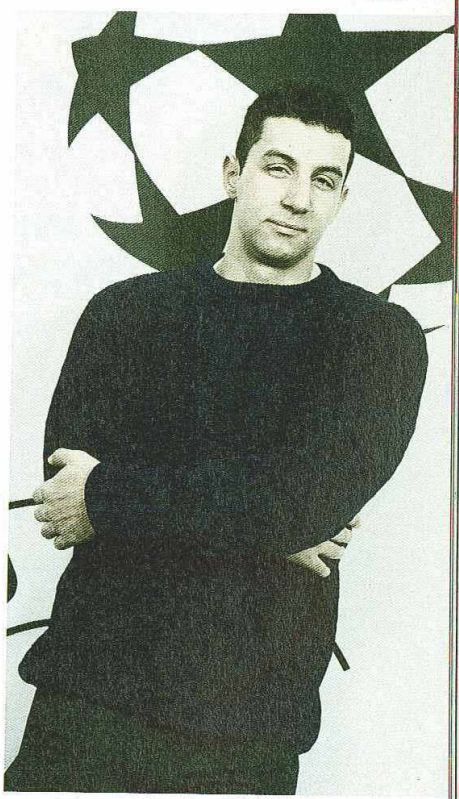
"J'aime tous les jeux en général, sans distinction."

● ***P. M. : Ce***
avez-vous suiv
● P. A. : Alo
pas parler d'ét
didacte. Depu
fur et à mesure
● ***P. M. : Est-***
le monde du je
● P. A. : D'u
15 ans et qu'
Et forcément,
tion des machi
aux logiciels qu
● ***P. M. : Qu***
venu et quel est
● P. A. : PAM
personnes, exis
indépendant, a
Ces travaux n'a
tenant sur Play
Super Nintend
3 personnes, à
CD sont arrivé

"Dans les jeux, on essaye de plus en plus de faire passer des émotions."

PHOTOS PATRICK SORDOILLET
INTERVIEW PAR GRÉGORY SZRIFTGISER





● ***P. M. : Cela fait 10 ans que vous développez des jeux, avez-vous suivi une formation particulière pour en arriver là ?***

● P. A. : Alors, une formation particulière, oui. Mais on va pas parler d'études... Parce que particulière, ça veut dire autodidacte. Depuis que je suis très très jeune, je programme et, au fur et à mesure, j'ai appris différentes techniques.

● ***P. M. : Est-ce que, dès le départ, vous vous êtes dirigé vers le monde du jeu ?***

● P. A. : D'une façon indirecte. Quand on en a entre 10 et 15 ans et qu'on programme, on est consommateur de jeux. Et forcément, ce qu'on apprend au niveau de la programmation des machines, on a tendance à le transcrire par rapport aux logiciels qu'on utilise, à savoir ceux de jeux.

● ***P. M. : Quant à Power and Magic, comment y êtes-vous venu et quel est exactement votre rôle en son sein ?***

● P. A. : PAM, sous sa forme actuelle, soit une quinzaine de personnes, existe depuis début 95. Avant ça, je travaillais en indépendant, avec d'autres personnes, sur différents projets. Ces travaux n'avaient pas l'envergure de ceux qu'on voit maintenant sur PlayStation, c'est-à-dire que c'était la Megadrive, la Super Nintendo, l'Amiga, et qu'on avait des équipes de 2, 3 personnes, à l'époque. A partir du moment où les consoles CD sont arrivées, il a fallu mettre en place une structure qui permette de faire travailler plus de personnes, pour développer des projets un peu plus ambitieux. Des superproductions du jeu vidéo en quelque sorte. Je suis encore le programmeur principal des jeux qui sont réalisés mais je m'occupe aussi de tout ce qui est management d'équipe. Donc, en plus de mon travail, il faut que je prépare celui des autres voire même que je m'occupe un peu des contacts externes. Je ne m'ennuie pas !

● ***P. M. : Qu'est-ce qui donne le plus de piment dans un développement ?***

● P. A. : C'est toujours la même chose. D'une part, c'est arriver rapidement à pouvoir jouer au jeu qu'on développe. Je vais alors me dire : "ça commence à être pas mal, ça." Mais, là, je suis joueur, j'oublie que je suis programmeur, que j'ai les moyens de changer. Ce qui fait qu'à la fin, il y a une certaine "satisfaction", entre guillemets parce qu'il faut rester modeste face à la concurrence. D'autre part, c'est quand je suis content du jeu. Le jeu que j'aurais aimé avoir dans le commerce, il est en face de moi. J'ai alors tout ce que je désire.

● ***P. M. : Et quels sont les jeux qui vous ont le plus marqué ?***

● P. A. : C'est délicat... Parce que je n'ai pas de style de jeu en particulier... Bon, moi, j'ai commencé sur Commodore 64 (NDLR : une antiquité 8 bits). J'ai adoré les jeux de sport type Summer Games, et tous les jeux de Epics comme les Pitstop. Par la suite, sur les 16 bits ou autres, ce sont les classiques, les Mario, etc. Et sur PC, plutôt les jeux d'aventure comme les Monkey Island, la série, bon..., le 3e j'ai pas eu le temps de le finir, mais on s'y retrouve immergé... J'aime tous les jeux en général, sans distinction.

● ***P. M. : Et quant aux dernières sorties PlayStation ?***

● P. A. : Y'a un jeu que j'aime bien, mais je n'y ai pas joué énormément. Je l'ai acheté sur PlayStation, c'est du bon boulot, c'est Moto Racer. Je serais assez intéressé par l'Odyssée d'Abe, même si je n'y ai pas joué, je voudrais bien découvrir un peu ce qu'il y a dedans. Sinon, bon, le reste est assez classique comme les jeux de voitures, sans pour autant en avoir un en particulier.

● ***P. M. : Votre vision de l'avenir du jeu vidéo ?***

● P. A. : On est dans un monde qui, au niveau technologique, ne fait qu'évoluer. Et c'est fantastique, car, à chaque projet, on découvre de nouvelles technologies. Notre façon de penser va être amenée à évoluer : les consoles et le Net, sont des choses sur lesquelles il faut compter disons pour 98/99. A l'heure actuelle, nous n'en sommes qu'aux balbutiements. Quand tout ce qui est connexion va être amélioré, tout ça va révolutionner le monde du jeu vidéo ainsi que tout ce qui touche à l'interactivité.

● ***P. M. : Avez-vous d'autres passions, en dehors du développement ?***

● P. A. : Oui, j'ai d'autres passions, et d'ailleurs je ne fonctionne qu'à ça ! Bon, en numéro 1, c'est le développement. En numéro 2, le sport. Puis, naturellement, le cinéma. J'aime beaucoup le cinéma duquel le jeu tend à se rapprocher. Dans les jeux, on essaye de plus en plus de faire passer des émotions. Le cinéma est une source d'inspiration et un modèle pour les jeux à venir.

● ***P. M. : Enfin, la question subsidiaire : quel est le jeu que vous auriez aimé avoir réalisé ?***

● P. A. : Y'en a un, mais la réponse correspond à l'époque à laquelle ce jeu est sorti, bien évidemment. C'était sur Amiga, le jeu Turrican (NDLR : un shoot'em up). J'étais sur Pang, bon, c'est un jeu simple avec des balles qui rebondissent, c'était une conversion de l'arcade... Et, là, Turrican sort et ça m'a tué ! Je me suis dit "Waouh ! Ça, c'est ce que j'aurais aimé faire, ça, c'est LE jeu !". Shadow of the Beast aussi dans un autre registre sur Amiga. Visuellement c'était fabuleux !

Après encore quelques minutes de nostalgie sur d'anciens titres marquants, Pierre Adane est retourné à Snow Racer retrouver tous les problèmes de dernière minute. Son prochain projet, UEFA Soccer, commencé aussi depuis longtemps et auquel il est très attaché, risque également de faire couler beaucoup d'encre. Nous vous en parlerons probablement encore d'ici la coupe du monde !

DANS

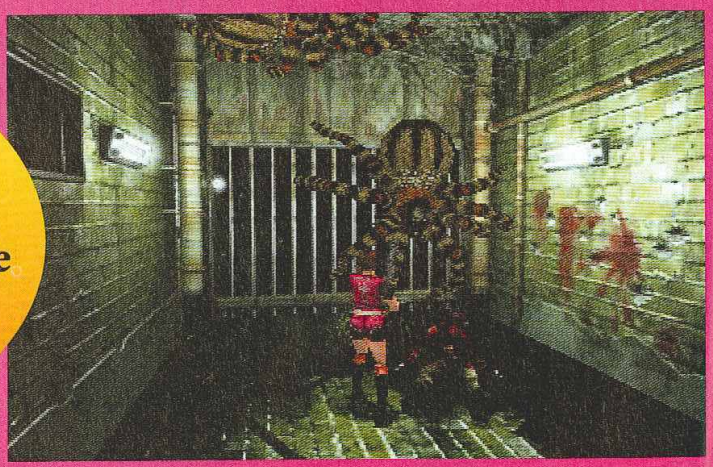
LA PLAYSTATION C'EST

LEGEND

Le grand retour en force du Donjons & Dragons à découvrir dans un dossier spécial Heroïc Fantasy.

RESIDENT EVIL 2

L'inévitable cauchemar de cette année 98. Savourez les 6 pages de photos encore plus gores.



EHRGEIZ

4 pages sur le jeu de combat qui bénéficie de l'association surprenante de Squaresoft et Namco.

JOYPAD

AUSSI L'IMPORT ET L'ARCADE

En cadeau

le CD collector des musiques de

SNOW RACER 98, LUCKY LUKE,

et M6 TURBO RACING.

Versions Longues

Le ralentissement du rythme des sorties des jeux en Europe se fait ressentir. Du coup, ce mois-ci, vous ne trouverez pas la quantité d'astuces habituelle dans ce nouveau cru des Versions Longues. Cependant, nous tenons à rester dans le feu de l'actualité en vous proposant des codes de qualité. Ainsi vous découvrirez des bidouilles pour le très difficile Rock&Roll Racing 2 ou encore les premiers tips pour Nascar 98. Et puis ceux qui possèdent TOCA Touring Car pourront aussi désormais retrouver la paix de l'esprit...

NASCAR Racing '98

Voiture de sport EA

Selectionnez le mode "Exhibition" puis dans l'écran de sélection des voitures, placez votre curseur sur celui de Kenny Wallace. Ensuite maintenez enfoncé le bouton puis faites ▲ ▼

Faites les bidouilles dans cet écran !

Oh la pub' !

Voiture inédite

Sélectionnez le mode "Course Simple" puis dans l'écran de sélection des voitures, placez votre curseur sur celui de Bobby Labonte. Ensuite maintenez enfoncé le bouton puis faites ▲ ▼

Choisissez "Course Simple".

La voiture deviendra noire en cas de réussite du tip.

FIFA 98

Choisissez "Modifier Joueur".

Faites les opérations dans cet écran.

Capacités des joueurs à 99

Entrez dans le menu intitulé "Personnaliser" puis sélectionnez l'option "Modifier Joueur". Sur cet écran, faites vite les manipulations suivantes : L1, L2, ▲ ○ ✕ Vos capacités seront désormais décuplées. Bien sûr, à vous de faire les bons réglages ensuite.

Nightmare Creatures

Afin de vous donner en exclusivité les astuces de Nightmare Creatures, nous avions testé nos tips sur une version test du jeu qui, à notre grande surprise, n'était pas la même que celle commercialisée. Voici les pendules remises à l'heure avec cet erratum pas comme les autres.

Sélection des niveaux

Sur l'écran du menu principal, faites L1, L1, L2, R1, R1, R2, Select. Un son vous informera que la manipulation a bien été effectuée. L'écran suivant vous permettra de choisir votre stage. Attention, sans l'activation de ce code, les astuces suivantes ne pourront fonctionner. Donc pensez à entrer en premier ce tip avant de déclencher ceux qui suivent.

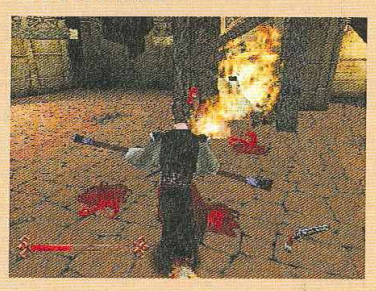
Toutes les combinaisons sont à effectuer sur cet écran.

Un menu vous donnera l'occasion de sélectionner votre niveau.

Couper tous les ennemis en morceaux

Sur l'écran du menu principal, faites L1, R1, L2, R2, Select.

"Cut Body" apparaît à l'écran en cas de réussite.



Un unique coup suffira pour pulvériser les streumons.

Jouer un monstre

Sur l'écran du menu principal, faites L2, R1, L1, R2, L1, R1, Select.

L'incarnation du monstre est aléatoire, ici vous êtes une sorte de clodo belliqueux.

Réduire la taille des ennemis

Sur l'écran du menu principal, faites L2, L2, R1, R1, L1, R2, Select. Un bruit vous avertira que l'astuce a bien fonctionné.

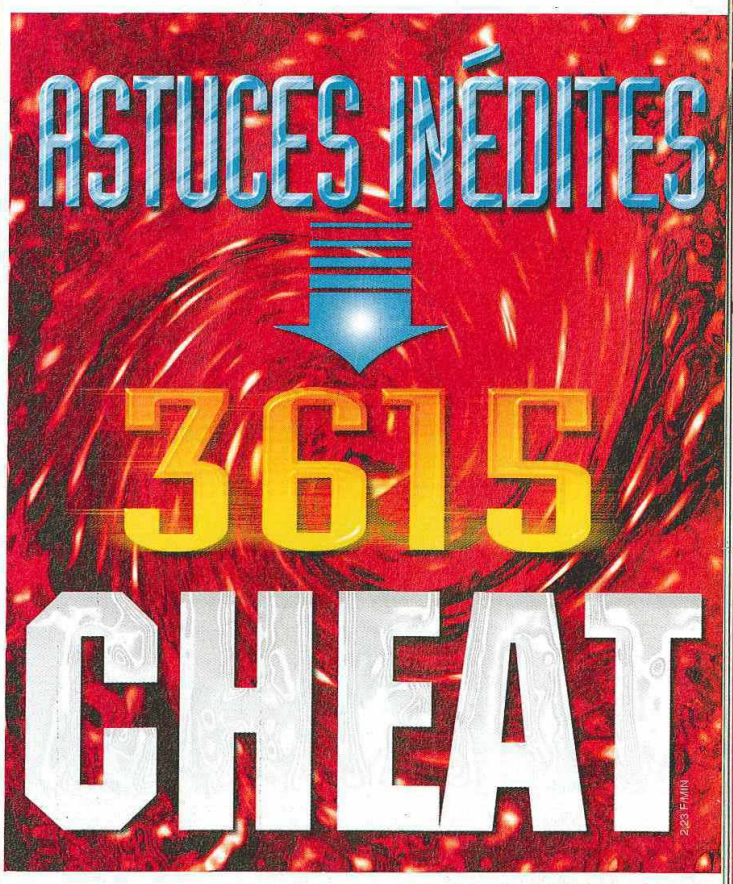
Vous pourrez activer ou désactiver les astuces via ce menu.

Les nains prennent la place des monstres !

Afficher les formules des combos

Sur l'écran du menu principal, faites L1, R1, L2, R2, L1, L1, R2, Select.

L'indication "Disable Combos" vous prouve que le tip fonctionne.



Nightmare Creatures (suite)

Sélection des musiques

Sur l'écran du menu principal, faites L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, Select.

L'option "Play Track" vous donnera accès à toutes les musiques du jeu.

Afficher la barre d'énergie des monstres

Sur l'écran du menu principal, faites L1, L1, L1, R1, R1, R1, R2, R2, R2, L2, L2, L2, Select.

"Dèbug" s'affiche à l'écran.

Vies infinies

Sur l'écran du menu principal, faites L1, R2, R1, L2, Select.

L'option "Unlimited" vous rendra invincible !

Peak Performance

Jouer avec des voitures cachées

Placez votre curseur sur le "Garage A", puis maintenez L1 et pressez sur △ Tout en maintenant enfoncé le bouton L1, faites ▼ afin de mettre votre curseur sur le "Garage B", puis une nouvelle fois, appuyez sur la touche △ Gardez toujours le bouton L1 enfoncé et placez votre curseur sur le "Garage C" en faisant ▼ puis maintenez enfoncés L1+R1. Ensuite faites △ cela aura pour effet de vous faire sortir du menu. Revenez dans l'écran de sélection des voitures, "Spécial" sera apparu. Inutile de vous préciser que vous trouverez votre bonheur dans cette option.

"Special" confirme que le code est bel et bien actif.

Voici un des nouveaux véhicules à votre disposition.

NBA Pro 98

Pour jouer avec Jordan, O'neal, Barkley...

Pour jouer par exemple avec Jordan, remplacez le numéro et le nom du joueur appelé "M Guard" dans l'équipe de Chicago. Pour cela, utilisez l'option "Edit Player" du "Customer Menu". Ensuite faites entrer ce joueur dans l'équipe de Chicago et remplacez-le dans le "Starting Line Up" (effectuez le remplacement avec Toni Kukoc pour avoir le vrai Chicago "Starting Line Up" : Harper, Jordan, Pippen, Rodman, Longley). Vous vous rendrez compte en jouant que le joueur est manifestement Jordan Michael Jordan ! (même visage, mêmes statistiques...). Faites de même avec Houston pour avoir Charles Barkley, Los Angeles pour avoir O'Neal...

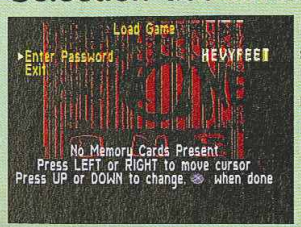
Fighting Force

Super Combo

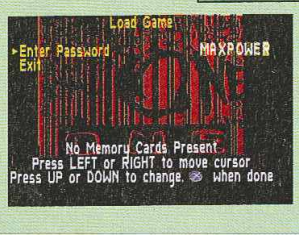
Avec Hawk, attrapez un truand puis faites ○ ✕ ✕ □ □ □ △ Cette combo est la plus puissante du jeu et tue n'importe quel ennemi.

One

Sélection des niveaux



Entrez le code suivant dans le menu des mots de passe : HEVYFEET



Obtenir toutes les armes

Entrez le code suivant dans le menu des mots de passe : MAXPOWER

Recycleware, les magasins branchés pour les furieux du jeu vidéo !

JEUX VIDEO recycle NEUFS & RECYCLÉS ware

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu video recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher

Chez RecycleWare vous trouverez plus de 280 titres sur PlayStation, plus de 150 titres* sur Saturn et tous les bons jeux sur Nintendo 64.*

NOUVEAU ! Jeux pour Nintendo 64

RecycleWare : les magasins qui offrent le plus grand choix de jeux sur les Consoles Nouvelle Génération.

PARIS
2, rue Pierre-Lescot - 75001 Paris
Tél. 01 42 36 25 42

LYON
Centre Ccial La Part-Dieu - R. de C.
Nouvelle Extension - 69000 Lyon
Tél. 04 72 84 20 38

ANTONY
27, avenue de la Division-Leclerc
92160 Antony - Tél. 01 46 74 06 26

PONTAULT-COMBAULT
Centre Commercial Carrefour
77340 Pontault-Combault
Tél. 01 60 18 19 11

EVRY 2 NOUVEAU
Centre Commercial Evry 2 - 91022 Evry Cedex

MONTESSON NOUVEAU
Centre Commercial Hyper Montesson
À côté de Carrefour - 78360 Montesson

CLAYE SOUILLY NOUVEAU
Centre Commercial Carrefour - RN 3
77413 Claye Souilly

NICE-LA TRINITÉ NOUVEAU
Centre Commercial Auchan La Trinité
06000 Nice

ANTIBES NOUVEAU
Centre Commercial Carrefour Antibes
06600 Antibes

NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX, RECYCLEZ-LES !

Recycleware reprend vos jeux PlayStation, Nintendo 64 et Saturn contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

IMPORTANT ! *Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux au* **même prix**, *que vous rachetiez un jeu neuf ou recyclé.*

Comparez les prix des jeux Recycleware !

Exemples de Prix des Jeux Recyclés** PlayStation

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS : Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Destruct. Derby	79 F	Project X2	129 F	Tomb Raider	149 F	Suikoden	169 F	Road Rage	219 F
Air Combat	99 F	Raging Skies	129 F	Vandal Hearts	149 F	Syndicate Wars	169 F	Tenka	219 F
Adidas Power Soc.	99 F	Street Racer	129 F	2Xtreme	169 F	Wipe Out 2097	169 F	V-Rally	219 F
Alien Trilogy	99 F	Adidas P. Soc. 97	149 F	Cool Boarders	169 F	Worms	169 F	Rapid Racer	229 F
Doom	99 F	Chevaliers Baph.	149 F	Com. & Conquer	169 F	Area 51	199 F	Colony Wars	249 F
Fade to Black	99 F	Crash Bandicoot	149 F	Dest. Derby 2	169 F	Cité des Enf. Perdus	199 F	Croc	249 F
Fifa 97	99 F	Jet Rider	149 F	Dragon Ball Z	169 F	Die Hard Trilogy	199 F	Fighting Force	249 F
Legacy of Kain	99 F	Little Big Advent.	149 F	ESPN Extr. Sport	169 F	Jurassic Park 2	199 F	Final Fantazy 7	249 F
Rayman	99 F	Need for Speed 2	149 F	Lost Viking 2	169 F	MicroMachine V3	199 F	Formula One 97	249 F
Road Rash	99 F	Pandemonium	149 F	Overblood	169 F	Rugby Jonah Lomu	199 F	G-Police	249 F
Tekken	99 F	Perfect Weapon	149 F	Rebel Assault 2	169 F	Sim City 2000	199 F	Nuclear Strike	249 F
Ridge Racer Revol.	99 F	Porsche Chall.	149 F	Sampras Tennis	169 F	Soul Blade	199 F	Oddworld	249 F
Time Commando	99 F	Rage Racer	149 F	Soviet Strike	169 F	Tekken 2	199 F	OverBoard	249 F
Tobal N°1	99 F	Resident Evil	149 F	Spider	169 F	ISS Pro	219 F	Warkraft 2	249 F

Plus de 30 000 jeux neufs et recyclés en stock !

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

* Dans la limite des stocks disponibles. Prix valables jusqu'au 31/01/98. * Nombre de titres disponibles au magasin des Innocents en date du 12/01/98.

Conformément à la loi informatique et libertés n°78 17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

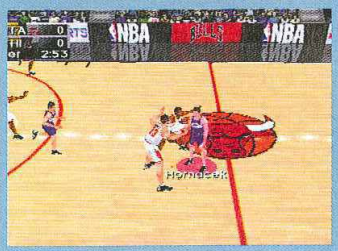
NBA Live 98

Les codes

Description : entrez Easter Egg
Terrain aquatique : entrez Seaweed

Le match se déroulera sous l'eau !

Equipe d'Halloween : entrez Scary



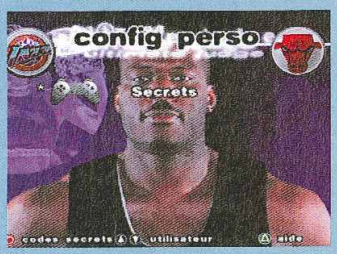
Equipe d'Halloween 2 : entrez Freaky
Home Team invisible : entrez Cloak home
Les joueurs sont invisibles : entrez Cloak away
Créer un joueur zarbi : entrez Eyepatch
Créer un joueur cyclope : entrez Monocle

Joueur E. A. spécial : entrez Toque
Le marqueur est libre : entrez Prisoners
Home Chameleon : entrez Lizard
Autre équipe Chameleon : reptile
Réponses aux questions : entrez Pin rocks

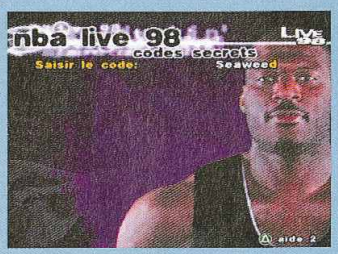
Pour faire apparaître l'écran d'entrée des tips

Allez dans l'écran "Config Perso" puis remplacez "Joueur 1" par "Nouveau" en faisant ▼ ou ▲ Une fois cela effectué, pressez la ● puis entrez le nom suivant en respectant les majuscules et les minuscules : Secrets. Ensuite confirmez le nom en pressant sur le bouton Start, une nouvelle option s'intitulant "Codes Secrets" apparaîtra au bas de l'écran. De là, pressez sur le bouton ● pour activer le menu secret.

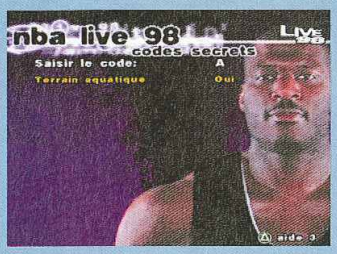
Attention, à chaque fois que vous entrerez l'un des codes donnés plus loin, pensez à respecter les majuscules et les minuscules. Pour entrer un nouveau code, placez le curseur sur "Enter Secret Code" puis faites ● vous n'aurez ensuite qu'à taper le nouveau nom.



Tapez "Secrets" dans cet écran de jeu.



Sélectionnez l'écran secret puis entrez votre code.



Vous pourrez activer ou désactiver vos astuces via l'écran suivant.

Jouer avec les concepteurs du jeu

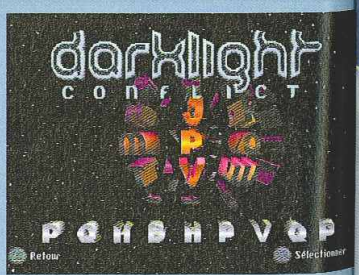
Sur l'écran des menus généraux faites ● Allez dans "Effectifs" puis pressez sur ● Choisissez ensuite "Equipes spéciales" puis entrez l'un des noms suivants en respectant les minuscules et les majuscules.

Ville : EA, Equipe : Europals
Ville : Hitmen, Equipe : Coders
Ville : Hitmen, Equipe : Earplugs
Ville : Hitmen, Equipe : Idlers
Ville : Hitmen, Equipe : Pixels
Ville : QA, Equipe : Campers
Ville : QA, Equipe : Testtubes
Ville : TNT, Equipe : Blasters

Darklight Conflict

Les codes des niveaux

Niveau 2 : KXCSSSDSC
Niveau 3 : PHPPXDDJH
Niveau 4 : PJVQXHDJH
Niveau 5 : MHMGTWLBW
Niveau 6 : HHMTVCMPD
Niveau 7 : WVCHDWVCK
Niveau 8 : HKMBVXMPD
Niveau 9 : QJCSSLDDV
Niveau 10 : GDQLPPVHT
Niveau 11 : QLLTSHDDV
Niveau 12 : LVCVLHDMQ
Niveau 13 : QCTJSBDDV
Niveau 14 : QVMXJCLTM
Niveau 15 : PMLPWCDJH
Niveau 16 : XKVPBWMGJ
Niveau 17 : GVJHQTDDV
Niveau 18 : CVHBSSVVB
Niveau 19 : LPMCGWVCK
Niveau 20 : KQPKBBMGJ
Niveau 21 : GHDMJTLTM
Niveau 22 : LSMJPSDSC
Niveau 23 : XVJKBSVCK
Niveau 24 : LHHBXSVVX
Niveau 25 : CSDWHMVQP
Niveau 26 : PQHBHPVQP
Niveau 27 : MTHLVQDJH
Niveau 28 : MVXTVSDJH
Niveau 29 : GCBBPDDDV
Niveau 30 : LKPJBLVCK
Niveau 31 : HKTTSKLKS
Niveau 32 : WKVSDXMGJ
Niveau 33 : KWCTBBDWL
Niveau 34 : PDCQVCVLG
Niveau 35 : QDSJXTLBW
Niveau 36 : HVLLMDDSC
Niveau 37 : DHHMXBLBW
Niveau 38 : HKXLWLVVX
Niveau 39 : TMQPXSDSC



Niveau 40 : WPGLLCDWL
Niveau 41 : VWKTGXDMQ
Niveau 42 : VBKMJJMGJ
Niveau 43 : VGVLJDMGJ
Niveau 44 : MSQVCCLTM
Niveau 45 : SQDVQHDJH
Niveau 46 : HGTJWGDSC
Niveau 47 : HJPGLKVCK
Niveau 48 : DGGPTXVVB
Niveau 49 : XCWCSDMPD
Niveau 50 : SDQTBJVQP

PlayStation
Snow
La première VRAIE simulation de glisse
SCIENCE-FICTIO
Tout l'unive du 5e Eléme
SUR PLAYSTATION
7 dé
☐ Oui, je m
(6 numéros
exceptionne
Je réalise a
Voici mes coor
Nom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal :
Offre valable 2 mois et
re de 49 F et le jeu Sn
Par intermédiaire, vous

ABONNEZ-VOUS A PlayStation Magazine

6 Numéros PlayStation 294 F

Le jeu Snow Racer 369 F

~~663 F~~

pour vous 529 F seulement,

soit 134 F d'économie !

BULLETIN D'ABONNEMENT

PS127

à retourner accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à :
PLAYSTATION MAGAZINE - TSA 20224 - 92887 NANTERRE CEDEX 9

☐ Oui, je m'abonne à PlayStation Magazine pour 6 mois (6 numéros) et je recevrai en plus le jeu Snow Racer au prix exceptionnel de 529 F au lieu de 663 F
Je réalise ainsi une économie de 134 F !

Voici mes coordonnées :
Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : ⌊⌊⌊⌊⌊ Ville : .....

Date de naissance : ⌊⌊ ⌊⌊ 19⌊⌊

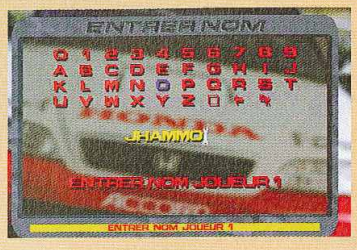
Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation, par :
☐ Chèque
☐ Carte bancaire n° ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊
Expire le ⌊⌊ ⌊⌊

Signature obligatoire :

Offre valable 2 mois et réservée à la France Métropolitaine. Vous recevrez votre jeu 3 à 4 semaines après réception du 1er numéro de votre abonnement. Vous pouvez acquérir séparément les 6 numéros de PlayStation Magazine au prix unitaire de 49 F et le jeu Snow Racer au prix de 369 F (+ 16 F de frais de port et d'emballage). Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 06.01.78 (Art.27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.

TOCA Touring Cars

Accéder à tous les circuits



Entrez le code suivant dans le menu des noms : JHAMMO

Rock&Roll Racing 2

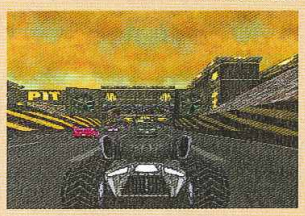
Changer de couleur

Sur l'écran des menus généraux (avec le cube), maintenez enfoncé le bouton R1 puis faites ▢ ou ○ ou ✕ pour obtenir trois couleurs en plus pour votre véhicule.

Voitures larges

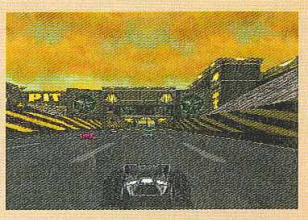
Sur l'écran des menus généraux, maintenez enfoncés les boutons L2+R2 puis faites ▲▲▲○○ Un son vous avertira que l'astuce est enclenchée.

Effectuez les manipulations sur cet écran



Votre prototype est désormais plus large.

Petites voitures



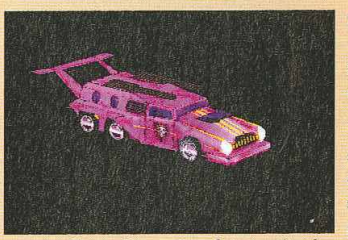
Sur l'écran des menus généraux, maintenez enfoncés les boutons L1+R1 puis faites ▼▼▼○○ Un son vous avertira que l'astuce fonctionne.

Argents infinis

Sur l'écran des menus généraux, maintenez enfoncés les boutons L2+R2 puis faites ◀◀▶▶○○○○ Idem, un son retentira en cas de validation de l'astuce. Vous pourrez maintenant acheter et customiser à loisir votre machine.

Vous possédez maintenant, grâce à cette astuce, la machine la plus chère !

Voitures cachées



Sur l'écran des menus généraux, maintenez enfoncé le bouton L2 puis faites ◀▶▼▲○○○○ Un bruit vous signalera que vous avez été habile de vos doigts. Ensuite sélectionnez "Race", l'écran suivant vous donnera la possibilité de choisir parmi les nouvelles voitures.

Cette limousine fait partie des véhicules inédits disponibles.

Nitro illimité

Pendant le jeu faites la Pause puis effectuez les combinaisons suivantes : maintenez enfoncés les boutons R1+R2 et pressez sur ▼▼▼○○○ Un bruit prouvera la validité du tip. Si vous commencez sans nitro, il suffira d'en prendre une pour la conserver indéfiniment.

Faites Pause avant de faire les bidouilles.

Invincibilité

Pendant le jeu faites la Pause puis effectuez les combinaisons suivantes : maintenez enfoncés les boutons R1+R2 et pressez sur ▲◀▶▼○○○○

Armes illimitées

Pendant le jeu faites la Pause puis effectuez les combinaisons suivantes : maintenez enfoncés les boutons R1+R2 et pressez sur ◀▲▶▼▢○○✕

Mode Total Chaos

Ce mode vous propose d'accéder à tous les circuits et à toutes les voitures. Sur l'écran-titre maintenez enfoncés les boutons L2+R2 puis faites ▼▶▼▶○○○ Un son vous avertira que l'astuce est enclenchée. Après la démo du jeu, vous accéderez à un écran inédit, ensuite, à vous de jouer !

Il faudra être agile de vos doigts sur cet écran.

Mode Showroom

Sur l'écran-titre maintenez enfoncés les boutons L2+R1 puis faites ○○▲▲◀▶▼▼✕✕ Un écran noir de sélection apparaîtra ensuite, vous permettant de choisir votre véhicule afin de le regarder sous toutes les coutures.

Un écran vous propose de choisir ce que vous désirez admirer.

Complétez votre collection

4 démos sur le CD : Adidas Power Soccer (jouable), Descent (jouable), Shellshock (jouable) et Resident Evil (rolling demo).
Making of : Les Chevaliers de Baphomet, Crash Bandicoot.
Castings : Tekken 2, Resident Evil, LBA 2...
Travellings : Olympic Games, Formula One, Fade to Black, Space Hulk, Bust-a-move 2...
Gros Plan : FFF
Versions Longues : Worms, Magic Carpet, Total NBA'96, ESPN Extremes Games, Total Eclipse Turbo...

5 démos sur le CD : Life force Tenka (jouable), Exhumed (jouable), Spider (jouable), Namco Smash court Tennis (jouable) et Excalibur 2555 AD (rolling démo).
Making of : Warcraft 2.
Castings : V-Rally, Resident Evil 2, Bushido Blade...
Travellings : Soul Blade, LBA, Vandal Hearts, Adidas PS, NFS 2, Jonah Lomu Rugby...
Gros Plan : Dominique Farrugia, Elie & Dieudonné.
Versions longues : Dark Forces, Disruptor, Fifa 97, Perfect Weapon, Die Hard Trilogy, Lost Vikings 2, Porsche Challenge...

5 démos jouables sur le CD !
Micro machines V3, Adidas Power Soccer international 97, Excalibur 2555 AD, Command & Conquer, Monster Trucks.
Making of : Tomb Raider II, MediEvil, Formula One 97.
Castings : Batman & Robin, Abe's Odyssey, Colony Wars...
Travellings : V-Rally, ISS Pro, Swagman, Syndicate Wars...
Gros Plan : Sinclair, Silverchair.
Versions longues : Porsche Challenge, Excalibur, Test Drive Offroad, Soul Blade, Micro Machines V3...

4 démos sur le CD : Agent Armstrong (jouable), Speedster (jouable), Rage Racer (jouable), LBA (jouable).
Making of : Tomb Raider II, Final Fantasy VII.
Castings : Ace Combat 2, Conquest Earth, Pandemonium 2...
Travellings : Explosive Racing, Rage Racer, Wing Commander IV, Actua Golf 2...
Gros Plan : Vincent Cassel, Buckshot Lefonque.
Versions Longues : Area 51, Need for speed 2, Burning Road, Pandemonium !, Soviet Strike...

5 démos sur le CD : Actua Golf (jouable), Kurushi (jouable), Overboard (jouable), Rally Cross (jouable) et Hercule (vidéo).
Making of : Moto Racer.
Castings : Duke Nukem 3D, Colony Wars, Metal Gear Solid, Overboard...
Travellings : Formula One 97, Street Fighter Ex Plus Alpha, Parappa the Raper, Fantastic Four...
Gros Plan : Spicy Box, Masaya Matsuura (le père de Parappa !).
Versions Longues : Independence Day, Warcraft 2, Wing Commander IV, Grid Run, Contra : Legacy of War...

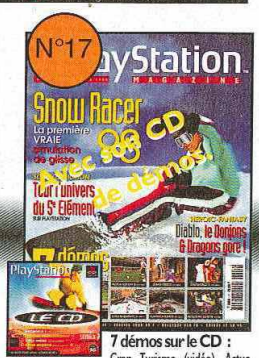
Désolé ! Les numéros 1, 2, 3, 5, 6, 7 et 8 ainsi que les deux premiers Hors-Série sont déjà épuisés.

5 démos sur le CD : The Fantastic Four (jouable), Formula One'97 (jouable), Rapid Racer (jouable), Nightmare Creatures (jouable), Rosco Mc Queen (non jouable).
Making of : Tomb Raider II, Alerte Rouge.
Castings : ECTS 97, Toca Touring Car, Nightmare Creatures, Resident Evil, Dracula X ...
Travellings : L'Odyssée d'Abe, Moto Racer, Kurushi, Rapid Racer...
Gros Plan : Olivier Panis, Séverine Ferrer, Raggasonic.
Versions Longues : Nuclear Strike, V-Rally, Croc, Le Monde Perdu...

7 démos sur le CD : Final Fantasy VII (non jouable), Hercule (jouable), Les Chevaliers de Baphomet 2 (jouable), Test Drive 4 (jouable), Ace Combat 2 (jouable), Parappa the Rapper (jouable), Deathtrap Dungeon (non jouable).
Making of : Men in Black.
Castings : Gran Turismo, Les Chevaliers de Baphomet 2, Messiah, Spawn, Net Yaroze, Colony Wars, Alerte Rouge, Toca Touring Car...
Travellings : Final Fantasy VII, Castelvania, NHL 98, G-Police, MDK, Tennis Arena...
Gros Plan : Cut Killer, Millionnième PlayStation.
Versions longues : Formula One'97, Hercule, Dynasty Warriors, Street Fighter Ex Plus Alpha...

7 démos jouables sur le CD :
G-Police, Overboard ! (2 joueurs), Tomb Raider II, Crash Bandicoot 2, Colony Wars, Toca Touring Car, Machine Hunter.
Making Of : Gran Turismo, One.
Castings : MediEvil, Shadow Master, Populous III, Gex 2, Bloody Roar...
Travelling : Tomb raider II, Alerte Rouge, Les Chevaliers de Baphomet 2, Colony Wars, Crash Bandicoot 2, FIFA 98, Jersey Devil...
Gros Plan : Bentley Rythm Ace, Ron Perlman.
Versions Longues : Rapid Racer, G-Police, Kurushi, L'Odyssée d'Abe, Overboard !, Nightmare Creatures...

6 démos jouables sur le CD : A Dog Tale, Power Soccer 2, Pandemonium 2, Courier Crisis, Grand Theft Auto, Frogger.
Making Of : Rascal, Snow Break.
Castings : Heart of Darkness, Gran Turismo, Pitfall 3D, Nagano Winter Olympics'98, Spawn the Eternal...
Travellings : Bloody Roar, Marvel Super Heroes, NBA Pro 98, Skull Monkeys, Cool Boarders 2...
Gros Plan : Air, Casper Van Dien.
Versions Longues : Spécial Final Fantasy VII.



7 démos sur le CD : Gran Turismo (vidéo), Actua Soccer 2 (jouable), Discworld 2 (jouable), Cool Boarders 2 (vidéo), Formula Karts (jouable), Rosco Mc Queen (jouable), Judge Dredd (jouable).
Making of : Forsaken, Le Cinquième Elément, Diablo...
Castings : Tekken 3, Dark Omen, Reboot, Snow Racer '98, Baby Universe, Resident Evil 2...
Travellings : NHL Powerplay 98, Nagano Winter Olympics'98, Risk, Steel Reign, Ark of Time...
Gros Plan : Afro Jazz.
Versions Longues : Pandemonium 2, NHL Powerplay 98, Alerte Rouge, Nuclear Strike, spécial The Last Report...

Faites vite!
Les anciens numéros de Playstation Magazine s'épuisent les uns après les autres...

Pour compléter votre collection, rédigez un chèque de 56 francs par numéro (49 F + 7 F de frais de port), sans oublier de préciser le ou les numéros que vous désirez recevoir. Libellez votre chèque à l'ordre de PlayStation Magazine et envoyez-le à l'adresse suivante :

PLAYSTATION MAGAZINE
SERVICE VPC BP4
59718 LILLE CEDEX 9

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
.....
.....
Code Postal |_|_|_|_|_|
Ville .....

☐ N°4 ☐ N°9 ☐ N°10 ☐ N°11 ☐ N°12
☐ N°13 ☐ N°14 ☐ N°15 ☐ N°16 ☐ N°17

Conformément à la loi Informatique et libertés du 06.01.78 (Art 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant.
Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises.
Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.

Versions Longues

Bushido Blade

Le guide de combat du samuraï

Mouvements de base

R1 près d'une plate-forme : escalader
R2 au moment de se faire toucher : roulade arrière
▶+R2, R1 : sauter en avant
▶+R2, ○ : envoyer des projectiles

▶+R2, R2 : envoyer de la poussière (ou autres selon le décor)

○ : attaque moyenne
✕ : attaque basse
□ : parade
▲▲ ou ▼▼ : faire un pas sur le côté
◀▶+✕ : sauter en frappant l'ennemi
△ : attaque haute

Sur les genoux

Select : se rendre à l'adversaire

▶+R2 : envoyer de la poussière (ou autres selon le décor)
▶+○ : envoyer des projectiles
▶▶+△ : attaque haute
R2 : s'allonger à terre

A terre

◀+○ : se relever et attaquer
△ ou ○ ou ✕ : attaquer
□ : parade
▶+R2, △ : se relever et exécuter une attaque haute
▶+R2, ✕ : se relever et exécuter une attaque basse

Debout

Maintenir L1+Direction : courir

Maintenir R1 : posture de garde haute

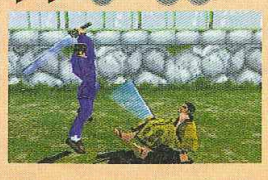
Maintenir R2 : posture de garde basse

Les armes

Katana 1.5 kg/92.0 cm

Posture de garde haute

◀+○ ◀▶+○
▲+○ △○
▼+○ ◀+△△
▶▶+○ ○○
▶▶+✕ ✕○



Posture de garde moyenne

◀+○ ○○▶+○
▲+○ ◀▶+○△
▼+○ △○○
▶▶+△ △○○
▶▶+○ ◀▶+○○
▶▶+✕ ◀+△△
▶▶+△ ○○
◀▶+○

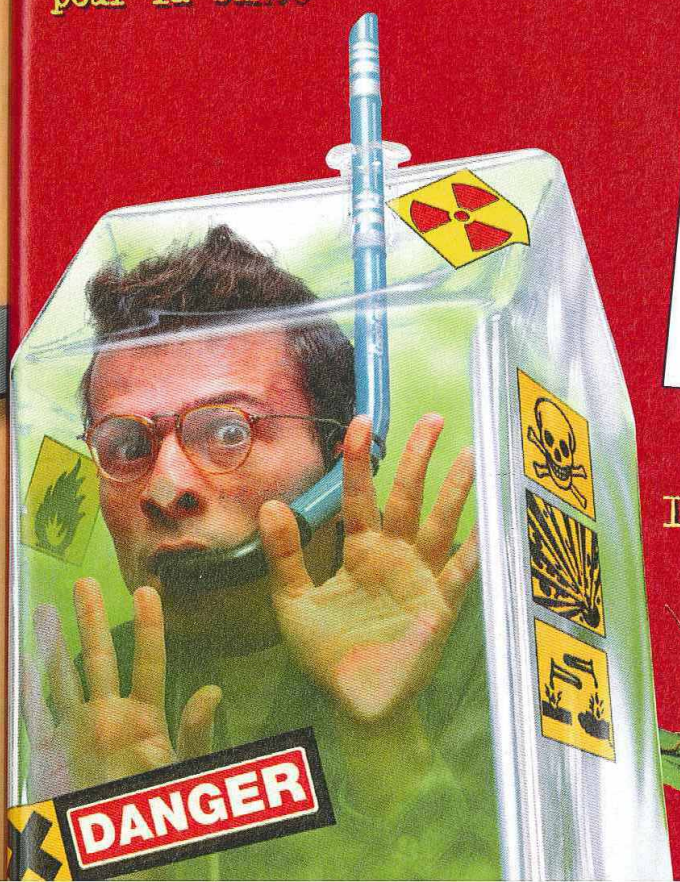
Quo ce mois-ci

N°17-15F
En vente à partir du 19 février
chez tous les marchands de journaux

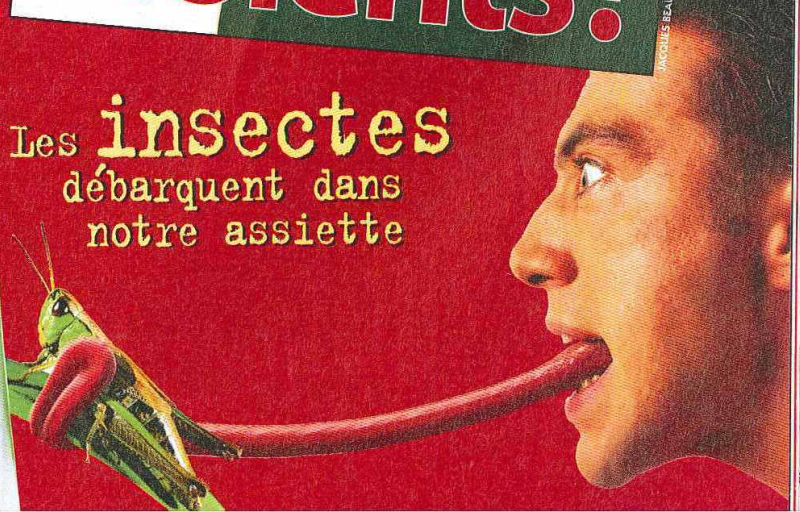
Contrats de travail :
ne vous faites plus piéger !

Fabrique-t-on une génération violente ?

Les produits domestiques dangereux pour la santé

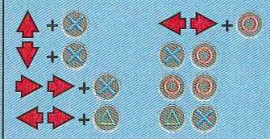


Les insectes débarquent dans notre assiette



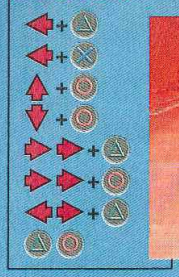
Coups en option selon le personnage
Tous : ➡ +R2, ⊗
Hotarubi, Kokuren, Utsusemi : ➡ +R2, R1, ⊗
Mikado, Kokuren, Utsusemi : ➡ +R2, △
Kokuren, Utsusemi : ➡ +R2, ⊗ △

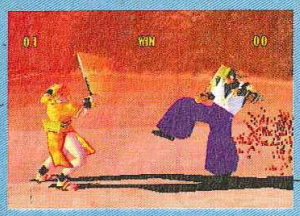
Posture de garde basse



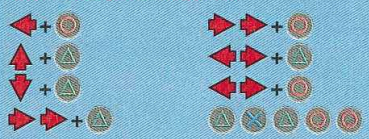
Rapier 0.9 kg/75.0 cm

Posture de garde haute

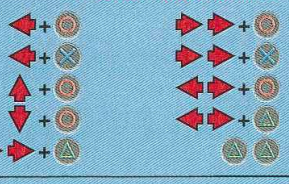




Posture de garde moyenne



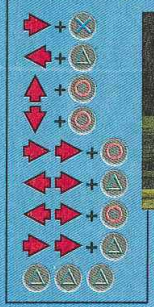
Posture de garde basse



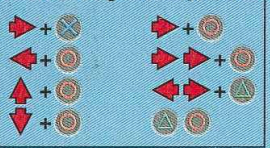
Coups en option selon le personnage
Hotarubi, Tatsumi, Mikado, Kokuren : ➡ +R2, ⊗
Hotarubi, Tatsumi, Mikado, Kokuren : ➡ +R2, R1, ⊗

Naginata 2.2kg/181.0 cm

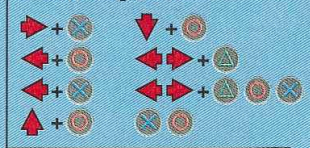
Posture de garde haute



Posture de garde moyenne

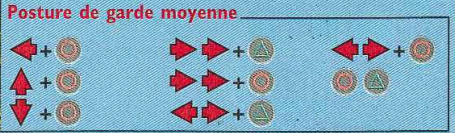


Posture de garde basse

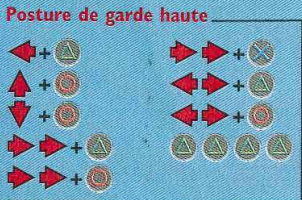


Hammer 4.5 kg/83.5 cm

Posture de garde moyenne



Posture de garde haute

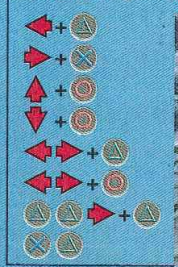


Posture de garde basse

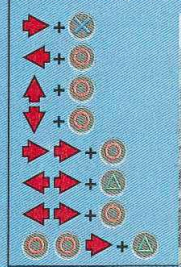
Coups en option selon le personnage
Kanuki : ➡ +R2, △
Kanuki, Utsusemi : ➡ +R2, ⊗

Nodachi 1.9 kg/119.0 cm

Posture de garde haute



Posture de garde moyenne



IZB PRÉSENTE

TOUR98

AVRiL

7/04 ViTROLLES - 9/04 BREST - 10/04 ANGERS
11/04 REiMS - 15/04 ZURiCH - 17/04 GENÈVE
18/04 GRENOBLE - 19/04 BOURGES
21 & 22/04 PARiS
23/04 BRUXELLES - 25/04 TOULOUSE
26/04 TOULON - 28/04 PAU

SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP

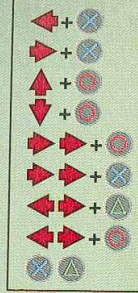
PlayStation
LE JEU VIDEO NOUVELLE GENERATION

DELABEL

M6

R.I.P. 74 B 5403

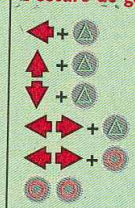
Posture de garde basse



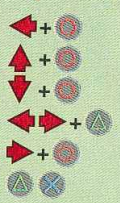
Coups en option selon le personnage
Mikado, Utsusemi : ➡ +R2, △

Long Sword 1.4 kg 79.0 cm

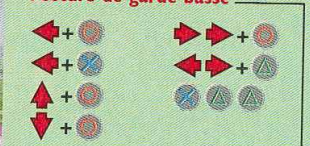
Posture de garde haute



Posture de garde moyenne



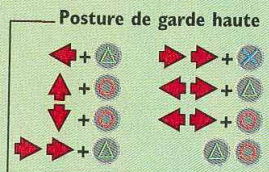
Posture de garde basse

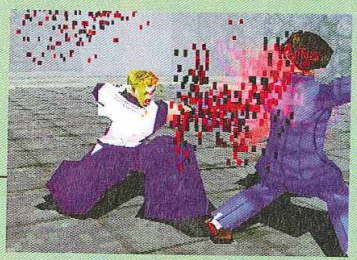


Coups en option selon le personnage
Hotarubi, Tatsumi, Mikado :
➡ +R2, R1, ✕

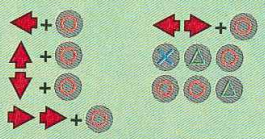
Saber 1.2 kg/72.0 cm

Posture de garde haute



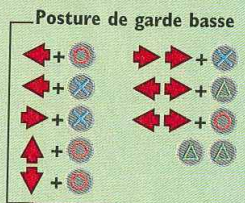


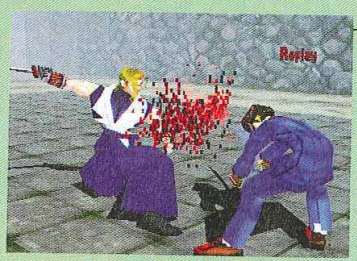
Posture de garde moyenne



Coups en option selon le personnage
Hotarubi, Tatsumi, Mikado,
Kokuren : ➡ +R2, ✕

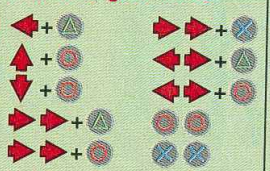
Posture de garde basse



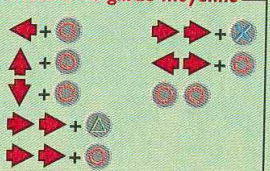


Broad Sword 4.1 kg/85.0 cm

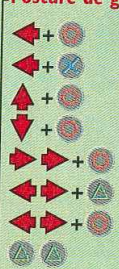
Posture de garde haute



Posture de garde moyenne



Posture de garde basse



Coups en option selon le personnage
Kokuren, Kanuki : ➡ +R2, △
Kokuren, Kanuki : ➡ +R2, ✕

PlayStation
Snow
La premi
VRAIE
simulatio
de glisse
SCIENCE-FIC
Tout l'uni
du 5e Elé
SUR PLAYSTATION
7 dé
Oui, je p
1 ☐ 1 an [1
soit 2 N
2 ☐ 6 mois
soit 1 Nu
Voici mes co
Nom : .....
Adresse : ....
.....
Offre valable 2 mois. Tarif
Conformément à la Loi Info
vous ne le souhaitez pas, é

ABONNEZ-VOUS A PLAYSTATION Magazine

6 mois d'abonnement (6 Nos)

+

6 CD exclusifs

pour 245 F seulement

au lieu de 294 F,

soit 1 mois de lecture

gratuite !

© Crystal Dynamics

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à :
PLAYSTATION MAGAZINE - TSA 20224 - 92887 NANTERRE CEDEX 9

PS111

Oui, je profite de votre offre pour :

1 ☐ 1 an (11 Nos de PlayStation) = 439 F au lieu de 539 F, soit 2 Numéros gratuits !

2 ☐ 6 mois (6 Nos de PlayStation) = 245 F au lieu de 294 F, soit 1 Numéro gratuit !

Voici mes coordonnées :

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Code postal : ☐☐☐☐☐ Ville : .....

Date de naissance : ☐☐ ☐☐ 19☐☐

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation, par :

☐ Chèque

☐ Carte bancaire n° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Expire le ☐☐ ☐☐

Signature obligatoire :

Offre valable 2 mois. Tarif étranger (bateau) : 6 mois = 278 F/ 1 an = 499 F. Tarif étranger par avion sur demande au : 01 44 89 41 16 ou par courrier à PLAYSTATION abonnements - TSA 20215 - 92887 NANTERRE CEDEX 9. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 06.01.78 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.

Les démos du printemps

Une forte tendance à la baston ce mois-ci, avec la vidéo de Bushido Blade et les démos jouables de Bloody Roar et Armored Core. L'affrontement se fait ensuite plus stratégique dans Alerte Rouge, ou la réflexion l'emporte sur la courageuse ardeur. Reste la piste enneigée de Coolboarders 2, histoire de se rafraichir, et, enfin, l'inénarrable jeu Net Yaroze qui vous laissera un souvenir impérissable. Enfournez la galette dans votre PlayStation, et c'est parti... Wizzz !

BLOODY ROAR

EDITEUR : HUDSON SOFT
GENRE : COMBAT
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 2 JOUEURS. DEUX PERSONNAGES SUR HUIT SÉLECTIONNABLES

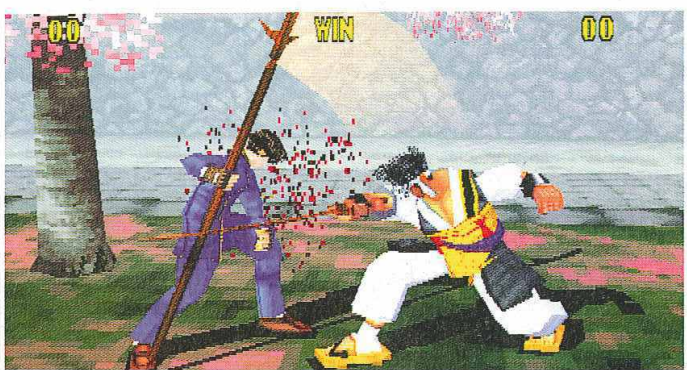
Un des jeux de baston les plus impressionnants de la PlayStation à portée de paddle. Choisissez Yugo, le loup-garou, ou bien Alice, capable de se transformer en lapin rendant ainsi hommage à son copain du merveilleux conte éponyme. Les enchaînements disponibles, même s'il n'y a que deux boutons de frappe, sont nombreux. A cet égard, vous pouvez consulter le hors série PlayStation n°3 qui vous donne la liste des coups des différents protagonistes du jeu. Surveillez votre barre beast avant de déclencher votre transformation. Plus vous attendez plus vous restez transformé longtemps, ce qui peut vous apporter un certain avantage. Mais chacun sait que patience et rage ne font pas bon ménage...

- Touche "rave" (vitesse décuplée, déclenchable seulement en mode beast)
- Touche "Beast" (vous transforme en bête)
- Coup de poing
- Coup de pied

BUSHIDO BLADE

EDITEUR : SQUARE
GENRE : COMBAT
PROGRAMME : VIDÉO NON-JOUABLE

Une nouvelle vidéo pour découvrir cette simulation de combat à l'arme blanche hors du commun. Armé d'un katana, d'une lance ou d'un fleuret, vous verrez les différents protagonistes du jeu s'entretuer avec art et tranchant. Vous vous apercevrez que si un coup unique peut suffire à un personnage pour s'octroyer la victoire, il arrive également que les coups portés soient très nombreux et les blessures bien visibles. Même un genou à terre, un combat n'est jamais perdu car le courage d'un vrai guerrier est sans limite...

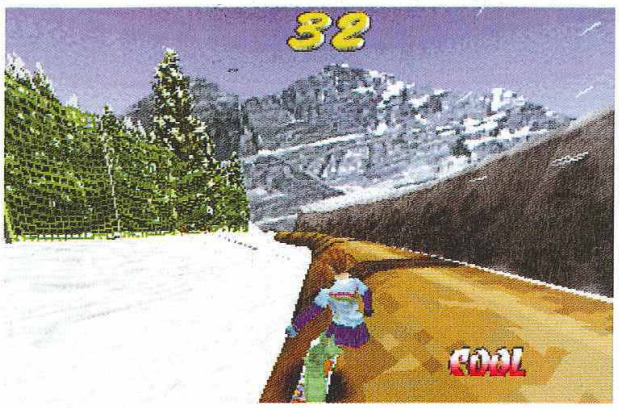


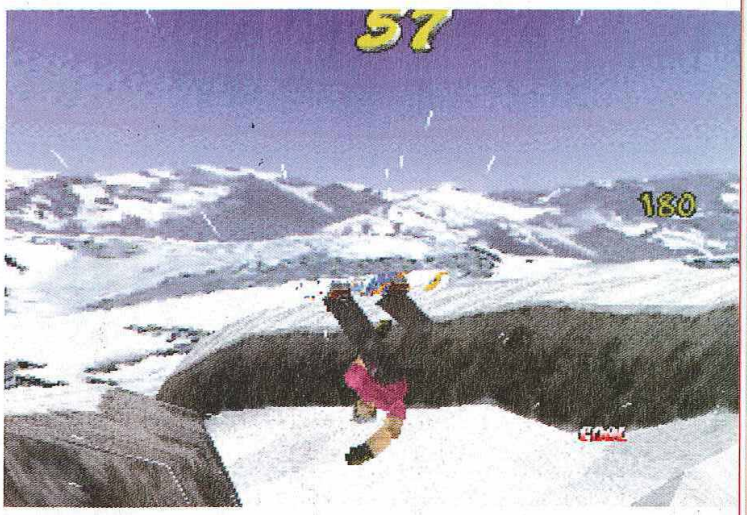
PRÉCAUTIONS
Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation ™. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation ™ commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation ™. Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation ™ pour savoir comment l'utiliser. Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation ™, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.
PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO
Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.
AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétitions de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience), en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

COOLBOARDERS 2

EDITEUR : UEP SYSTEMS
GENRE : SIMULATION DE SNOWBOARD
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR UN JOUEUR SUR UN CIRCUIT

Maîtriser Coolboarders 2 réclame beaucoup d'entraînement. Au début, vous risquez de dévaler la piste, sans trop comprendre, en vous contentant de quelques dérapages. Pour effectuer des figures en l'air, il faut amorcer un saut (X) puis, une fois dans les airs, combiner une direction avec une ou deux touches L ou R. Exemple : haut + R2 ou encore bas + L2 + R2. Les combinaisons sont nombreuses. Pour les rotations, il faut préparer un saut et, en même temps, aller vers la droite ou la gauche en laissant appuyé L1. Un peu d'entraînement devrait vous permettre de vous en sortir.





- ..... Préparer un saut (rester appuyé le plus longtemps possible)
- ..... Change la vue
- ..... Dérapage
- R1, R2, L1, L2 : Servent à effectuer des figures lors des sauts

ARMORED CORE

EDITEUR : FROM SOFTWARE
GENRE : SHOOT 3D
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR UN JOUEUR SUR DEUX MISSIONS

Dans Armored Core, vous manipulez un mécha armé d'une mitraillette et d'une quarantaine de missiles. Vos deux missions consistent évidemment à nettoyer les niveaux dans lesquels vous vous retrouvez parachuté. Prenez bien soin d'arroser vos ennemis au missile, lorsque vous les lockez de loin, et terminez-les à la mitraillette ou à l'épée laser s'ils s'approchent un peu trop. Quelque peu délicate au début, la jouabilité devient vite instinctive. Les menus d'options vous permettent de changer en partie l'équipement de votre mécha et de vous entraîner dans une salle fermée, si le coeur vous en dit...

- ..... Saut ou, si on maintient une direction, boost
- ..... Tir
- ..... Changement d'arme
- Coup d'épée (corps à corps)
- L1 et R1 : Déplacements sur les côtés

BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer avec votre règlement à PlayStation Magazine, TSA 20224, 92887 Nanterre Cedex 9.

PlayStation., le seul magazine régulier exclusivement dédié à votre console !

6 mois (6 n°s) pour **245 F** soit au lieu de ~~294 F~~

1 numéro gratuit !

Dans chaque numéro, un CD exclusif PlayStation Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.

Oui, je m'abonne à PlayStation Magazine pour :
1 ❑ (6 n°s + 6 CD) au prix de **245 F** au lieu de ~~294 F~~ soit 1 numéro gratuit
2 ❑ (11 n°s + 11 CD) au prix de **439 F** au lieu de ~~539 F~~ soit 2 numéros gratuits
Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine par : ❑ Chèque postal ou bancaire ❑ Mandat-lettre
❑ Carte bancaire n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Expire le : |_|_| |_|_| Signature :

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
_____
Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : _____
Date de naissance : |_|_| |_|_| |_|_|_| Sexe : ❑ M ❑ F

PS111

Offre valable deux mois et réservée à La France métropolitaine.
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

ALERTE ROUGE

EDITEUR : WESTWOOD
GENRE : STRATÉGIE
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR UN JOUEUR SUR PLUSIEURS MISSIONS

Alerte Rouge est un jeu de stratégie particulièrement prenant. Surtout lorsqu'il est impossible de sauvegarder entre les missions (!). Gardez à l'esprit quelques règles simples : 1) Il est possible de sélectionner plusieurs unités en même temps, en laissant enfoncé le bouton X. 2) Les sources d'énergie doivent être votre première cible. Une fois celles-ci détruites, c'est un peu la théorie des dominos (plonc, plonc, plonc...) Enfin, 3) Katia est capable de plastiquer les bâtiments. Inutile donc de tirer sur ces derniers, pendant des heures, avec votre infanterie. Vous n'aurez ici qu'un avant goût des possibilités offertes par le jeu qui, dans sa version finale, propose deux CD, le mode link, etc. Toutefois, les sensations seront bien au rendez-vous. Signalons enfin que Command & Conquer, l'illustre prédécesseur d'Alerte Rouge, est désormais disponible dans la gamme platinum, à 149 francs.

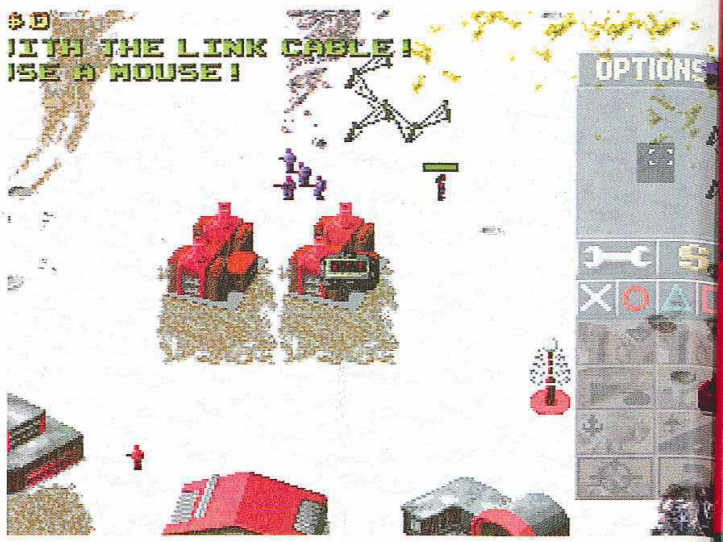
- Sélectionne unité / valide ordre
- Passe en mode réparer, vendre, etc. (inutile dans cette démo)
- Désélectionne unité
- Barre d'icônes (inutile dans cette démo)

R1 : Augmente la vitesse de déplacement du curseur

SOURIS :

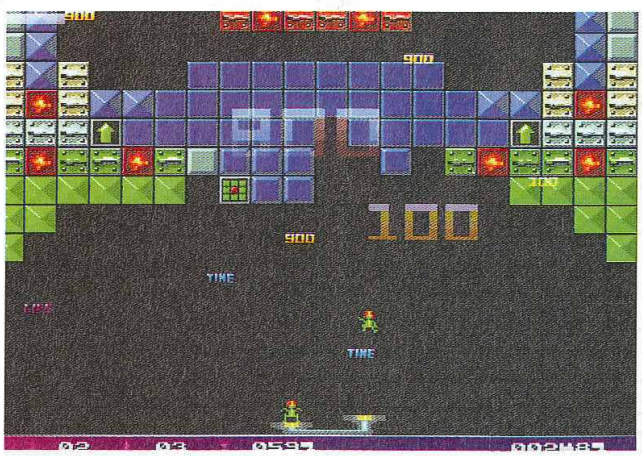
Bouton gauche : Confirme action

Bouton droit : Annule action



BOUNCER II

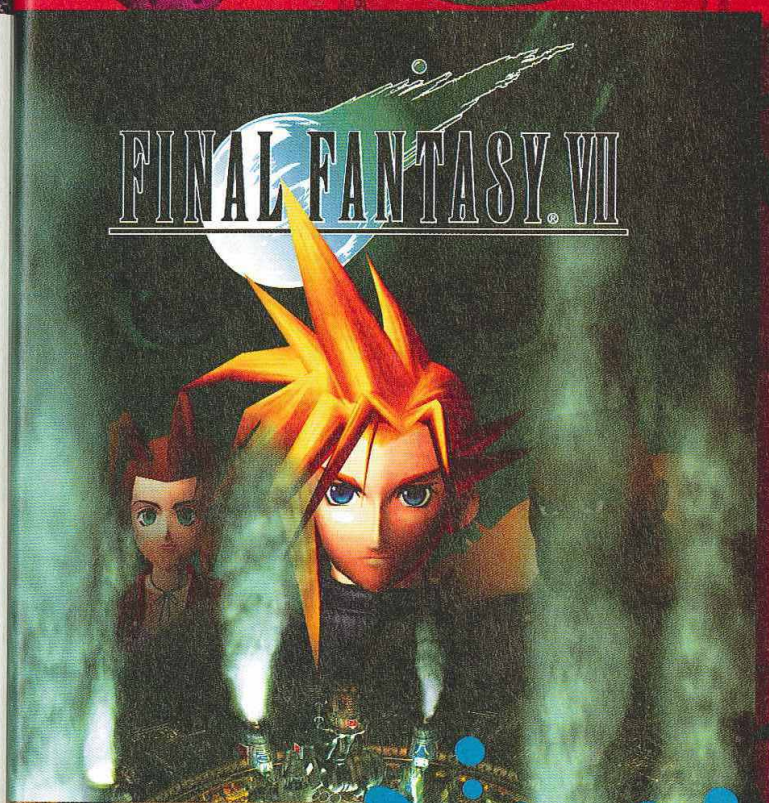
Le voici le jeu Net Yaroze du mois, et il va vous en faire baver... Programmé par un certain Scott Evans, en six semaines, vous devriez mettre, à peu près, autant de temps pour terminer le premier tableau. Le principe du jeu est simple : vous devez faire passer d'un plateau à l'autre des petits bonshommes qui vous servent, en fait, d'éléments casse-briques. Plus ils rebondissent plus ils vont haut. Le but est de les amener à détruire tout ce qui est présent sur le tableau. Sachez que si vous n'arrivez pas à les rattraper, vous pouvez les laisser rebondir sur le sol une ou deux fois car, tant qu'ils ne sont pas immobiles, ils ne meurent pas. Terriblement stressant, le jeu réclame des réflexes d'enfer et des nerfs d'acier. A priori, vous craquerez...

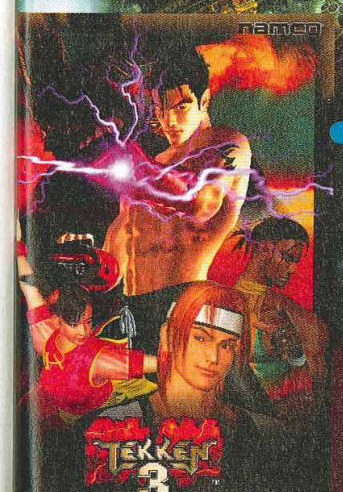


NET YAROZE

Pour tous les programmeurs en herbe, Sony continue sa petite promo Net Yaroze en vous proposant ici le jeu des dix erreurs. Saurez-vous, chers lecteurs, retrouver les dix fautes qui se sont glissées par mégarde dans les différents écrans de présentation ? Cherchez-les et après, comme nous, vous pourrez vous écrier : "Avec Net Yaroze, le PlayStation qu'on peut (!)" Et là, tout sera dit...

LE VENDREDI 13 FÉVRIER





24F seulement

2 posters GEANTS
(Tekken 3 + Final Fantasy VII)

14 autres POSTERS D'ENFER

HORS-SÉRIE JOYPAD SPÉCIAL POSTERS

Court métrage

Bien que les sorties ne soient pas si nombreuses ces derniers temps, les courts métrages continuent quant à eux à faire le plein ! D'autres titres n'ont même pas pris la peine de franchir la porte de notre rédaction. On ne s'attendait pas à ce qu'ils viennent tout seuls avec leurs petites papattes, aussi aurait-il été bienvenu qu'on nous les envoyât. Si ça ce n'est pas une belle formule...?

Bust a Move 3

Les Bust a Move se suivent et ne se ressemblent pas... totalement. La preuve avec ce troisième volet excessivement complet et carrément excellent. Le principe du jeu est bien entendu conservé - vous balancez des bulles de couleur, vous vous arrangez pour les descendre, etc. - mais cette fois, vous avez vraiment de quoi faire. Trois modes de jeu sont disponibles. Arcade, challenge et collection. Dans le premier, vous pouvez décider d'affronter l'ordinateur ou un autre humain (avec tableaux séparés) ou bien suivre un chemin de croix au travers de tableaux imposés. En challenge, un parcours de cinq fois cinq stages vous est proposé. Dans l'un, il faut aller le plus vite possible, dans l'autre, dégommer le plus de boules en même temps, etc. Reste enfin la "collection", où vous attendent des tableaux programmés par plein de gens différents. A vue de nez, je dirais qu'il y a un peu moins de mille tableaux (sans rire). Il y en a en tous cas plus de 500, largement. Très riche et super mignon (vous pouvez choisir huit persos différents ; ça ne sert à rien mais bon), Bust a Move 3 est un must dans le genre. Maintenant, si vous possédez déjà le précédent épisode, rien ne justifie l'achat de celui-ci car il n'innove pas de façon extraordinaire.

7/10

EDITEUR : TAITO
DÉJÀ DISPONIBLE

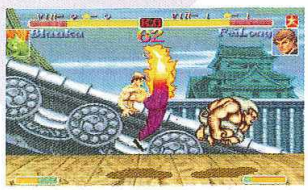
Iznogoud

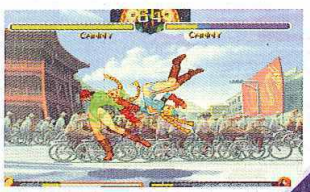
Ha ! Ha ! Ha ! Dans ce jeu de plate-forme vous allez vous payer une sacrée tranche de rire. Et pas parce qu'Iznogoud est un personnage délirant mais parce que le soft est tout bonnement ridicule dans sa réalisation. Les sauts du sprite ne s'effectuent que sur une même hauteur, du coup, notre calife passe le plus clair de son temps à se fracasser le crâne contre les éléments du décor (à mort !). De plus, le scrolling haché et la maniabilité zarbie du héros n'aident en rien le jeu. A cause de ces défauts (et il y en a bien d'autres...), Iznogoud is no good.

EDITEUR : MICROIDS
DÉJÀ DISPONIBLE

2/10

Street Fighter Collection





Fidèle à sa grande politique de recyclage, Capcom frappe une nouvelle fois en proposant une compilation qui, quoiqu'à même d'en ravir quelques-uns, fait tout de même assez pâle figure. Cette compil' réunit trois titres : Super SF II, Super SF II Turbo et SF Alpha 2 Dash. De ces trois titres, nous n'en retiendrons immédiatement plus que deux, le Super SF II se révélant d'une lenteur difficilement supportable en version française (la malédiction du 50 Hz frappe encore). Le Super Turbo, en revanche, fait figure de mythe inégalé aux yeux de nombreux fans ; certains l'étant même tellement qu'ils se sont, à l'époque, procurés une 3DO pour pouvoir s'y essayer. Ici, le jeu tient à peu près ses promesses mais il se montre moins bon que l'arcade. Enfin, SF Alpha 2 Dash fait partie de ces suites sans véritables innovations que Capcom a trop pris l'habitude de nous sortir. Quelques nouveaux coups, un evil Ryu, une Cammy cachée... Bref, rien de bien transcendant même si le jeu reste très bon. A réserver aux seuls fans de la série.

EDITEUR : CAPCOM
DÉJÀ DISPONIBLE

6/10

Si mauvais qu'on n'a pas voulu nous l'envoyer ?

Décidément, force est de reconnaître que les éditeurs, profitant de cette toute nouvelle rubrique, se battent pour y être. Ce mois-ci, malgré quelques autres désertions étranges (Rock'n Roll Racing ou Iznogoud) nous n'avons retenu que ce titre de Konami. On s'étonne qu'un éditeur aussi renommé cède à cette vile tentation... Preuve que personne n'est à l'abri d'une petite faiblesse. Une fois encore, les acheteurs sauront être prudents lorsqu'une fois en magasin, ils apercevront des titres inconnus non chroniqués dans nos rubriques. S'il n'est pas dans PlayStation Magazine, méfiance, l'arnaque n'est peut-être pas loin !

Midnight Run

Voyons, voyons... Comment faire preuve d'indulgence envers un produit si peu ambitieux, que l'éditeur lui-même n'a pas jugé bon de nous l'envoyer. Midnight Run a beau être signé Konami, ça ne le sauvera pas de l'oubli. En effet, la seule originalité de ce soft issu de l'arcade est de proposer des courses de nuit sur des highways nippones. Pour le reste, passez votre chemin, y a rien à voir ! Les tracés sont soporifiques, les sensations de conduite absentes, le choix de circuit particulièrement restreint et la réalisation doit bien avoir deux années de retard. Bref, aucune chance d'être séduit par ce titre indigne d'un éditeur qui ces derniers temps nous déçoit décidément beaucoup malgré son immense savoir-faire. Allez, zou ! Direction la casse.

2/10

EDITEUR : KONAMI
DÉJÀ DISPONIBLE

chez Consol Plus
Nice & Cagnes-sur-Mer
GAMES
Consol Plus GAMES

On rachète CASH CONSOLES & JEUX

Fatigués du golf ? Passez nous voir, La PSX, ça n'a rien à voir

LES MAGASINS CONSOLPLUS GAMES
7 Bd Kennedy - 06800 Cagnes-sur-mer et 9 rue Lepante - 06000 Nice
Tél. 04 92 02 06 04 - Fax 04 93 20 97 03

JEUX PLAYSTATION

NEWS			
STREET FIGHTER COLLECTION	299 F	NAGANO WINTER OLYMPICS'98	349 F
STEEL REIGN	299 F	BLOODY ROAR	369 F
BUSHIDO BLADE	329 F	DEATH TRAP DUNGEON	369 F
PFA SOCCER MANAGER	329 F	SERIE PLATINIUM 149 FRS	
BATMAN ET ROBIN	329 F	WIPE OUT 2097	
POWERBOAT RACING	329 F	CRASH BANDICOOT	
THEME HOSPITAL	329 F	TEKKEN 2	
X-MEN	349 F	SOULBLADE	
SUPERSONIC RACERS 2	349 F	PORSCHE CHALLENGE	
		COMMAND AND CONQUER	
		DESTRUCTION DERBY 2	

JEUX D'OCCASION PSX

99 FRANCS
COMMAND & CONQUER
CRASH BANDICOOT
DESTRUCTION DERBY 2
NEED FOR SPEED
PORSCHE CHALLENGE
SOULBLADE
TEKKEN 2
WIPE OUT 2097

149 FRANCS
NEED FOR SPEED 2
TOMB RAIDER

199 FRANCS
ADDIDAS POWER SOCCER 97
DBZ BATTLE
DIE HARD TRILOGIE
EXCALIBUR
EXHUMED
FORMULA ONE
JET RIDER
LEGACY OF KAIN
LITTLE BIG ADV VF
MICROMACHINES VF
OVERBLOOD
PANDEMONIUM
PERFECT WEAPON
RAGE RACER
RALLY CROSS
REBEL ASSAULT 2 VF
RESIDENT EVIL VF
SENNA KARTING
SUIKODEN
SOVIET STRIKE
SWAGMAN
WARHAMMER
WING COMMANDER 4 VF
WWF IN YOUR HOUSE

259 FRANCS
CITE DES ENFANTS PERDUS
COOL BOARDERS
DARK FORCES
DYNASTY WARRIORS
G POLICE
HERCULES
ISS SOCCER PRO
LOMU RUGBY VF
LOST VIKING 2
MONSTER TRUCK
PANZER GENERAL 2
PLAYER MANAGER
RAPID RACER
SYNDICATE WARS
TOSHINDEN 3
TOTAL NBA 97
VANDAL HEARTS VF
VIRTUAL POOL
V.RALLY

Attention CHUTE de PRIX

CECI N'EST QU'UN EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE ...

Sans se déplacer, tous les jeux en magasin sur le
3615 CONSOLPLUS
EXPÉDITION DANS TOUTE LA FRANCE
Frais de port : 0 Francs*
* à partir de 100 Francs d'achat

l'espace multimédia

Maintenant, le vendredi c'est souris...

PLUG'IN : 20H - 22H

les INTERNAUTES prennent la PAROLE : 22H - 24H

et tous les jours, PLUG'IN EXPRESS : 20H

ARNAUD CHAUDRON
FRANCIS ZEGUT

RTL

www.rtl.fr

VERSION ORIGINALE

Les petites annonces

Achat

Département 2
Achète Crash Bandicoot 2, Formula One 97, Discworld 2, Theme Hospital, Croc, L'Odyssée d'Abe, Grand Teft Auto, Baphomet 2, DBZ Final Bout, FIFA 98, volant Mad Catz, Rapid Racer, adaptateur multi-joueurs : 200 Frs pièce. Tel au 03 23 73 19 99.

Département 3
Achète magazines hors série n°1 et 2. Tel à Fabrice au 04 70 07 21 33.

Département 34
Achète démo jouable offerte avec le jeu Chocobo Dungeons 60 Frs maxi, achète hors série n°1 en bon état à 20 Frs. Tel au 04 99 58 94 59 après 18h.

Département 37
Achète Tekken 2, Moto Racer, Duke Nukem à prix sympa. Tel à Maxence au 02 47 94 68 02 le soir.

Département 44
Achète Grand Theft Auto, Theme Park à 200 Frs maxi. Tel à Lancelot au 02 40 11 65 00 après 17h.

Département 57
Achète PlayStation en panne. Voss Nicolas 50, rue de Villiers 57120 Rambas ou tel au 03 87 58 30 49.

Département 59
Achète Time Crisis + Gun 300 Frs, l'Odyssée d'Abe 150 Frs, Tekken 2 : 150 Frs. Tel à Sylvain au 06 12 24 62 59.

Département 72
Achète Die Hard Trilogy à moins de 200 Frs. Tel au 02 43 47 16 94 après 17h.

Département 77
Achète Grand Teft Auto 400 Frs. Tel au 01 64 40 64 78.

Département 82
Achète console PlayStation 600 Frs. Lenestour Eddy Lieudit Laguillotte 82370 Campsas.

Département 83
Achète numéros du PlayStation Magazine n°1/2/3/4/5/6/7/8 avec CD de démos + CD démos du n°10 (disc 9), le tout pour 200 Frs. Tel au 04 94 66 72 42 à Rémi après 17h ou aux heures de repas.

Contact

Département 1
Echange Pandemonium, Tekken 2, Formula One, L'Odyssée d'Abe, Spider, Worms, NFS, True Pinball, Magic Carpet, Tomb Raider II avec Codes pour tous contre V-Rally, Croc, Baphomet 2, Soulblade, ISS Pro, Overblood. Tel au 04 79 81 11 47.

Département 10
Echange Tomb Raider II contre Les Chevaliers de Baphomet 2 ou Crash Bandicoot 2. Tel au 03 25 78 44 32.

Département 10
Echange Tomb Raider contre Les Chevaliers du Baphomet 2 ou Crash Bandicoot 2. Tel au 03 25 78 44 32.

Département 20
Echange Micormachines V3 contre Soulblade, Lost World, Toshinden 3, Crash Bandicoot 2, Croc, Jersey Devil, Castelvania, Pandemonium 2, Discworld 2, Les Chevaliers de Baphomet 2, Skull Monkey's, Tennis Arena. Tel à Ange-Lucien au 04 95 60 30 39 ou au 04 95 60 38 83 après 18h.

Département 38
Echange FIFA Soccer 96 contre Worms ou autre. Tel à Henri au 04 76 08 48 01 après 18h.

Département 46
Echange 6 CD démos contre Myst, Casper, Spider, Firoklawd, Tunnel B1, Last Report, Overblood, WipEout 2097, faire offre, échange Hercule contre Cool Boarders 2, Versailles, Last Report, Toca TC, Resident Evil Director's Cut. Tel au 05 56 37 06 28 après 19h.

Département 50
Echange Duke Nukem 3D neuf contre Final Fantasy VII. Tel à théo au 02 33 90 49 43.

Département 59
Echange jeux PlayStation : LBA, Final Fantasy VII, Command and Conquer, Formula One, International Track and Field, Tilt, NBA JAM , William Arcade, échange contre Theme Park, Sim City 2000, Suikoden, Last Report ou autres, faire offre à Sacha au 03 20 89 97 56.

Département 61
Echange Pandemonium 2 + codes + 2 CD démos jouables, + 1 CD audio Gran Turismo + CD audio MediEvil contre volant + pédalier ou autres jeux, carte mémoire. Cronne Philippe 3, impasse du Four 61130 Belleme au 02 33 73 13 99.

Département 62
Echange Colony Wars contre Nightmare Creatures, Crash Bandicoot 2, Pandemonium 2 ou Air Race, Fade to Black 90 Frs + port. Tel le soir au 03 21 92 54 88.

Département 67
Echange FIFA 97, Battle Arena Toshinden contre Discworld 2. Tel au 03 88 47 34 21 après 16h.

Département 70
Echange Fighing Force contre NBA Live 98 ou Tomb Raider II ou les Boucliers de Quetzacoalt ou Crash Bandicoot 2. Tel à Damien au 03 84 20 66 08 après 18h30.

Département 83
Echange ISS Pro ou Les Boucliers de Quetzalcoalt contre Moto Racer. Tel au 06 85 34 17 80.

Département 89
Echange Resident Evil Director'Cut, Formula One 97, Les Chevaliers de Baphomet 2 contre Tomb Raider II ou Final Fantasy VII. Tel à Geofrey après 17h30 au 03 86 66 83 92.

Département 93
Echange Les Boucliers de Quetzacoalt contre Tomb Raider II, FIFA 98, Duke Nukem 3D. Tel au 01 43 85 50 47.

Département 94
Echange CD de démos : G-Police, Colony Wars, Shadow Master, Overboard !, Formula One 97 contre CD de démos n°2/3/4/5/6/8/9. Tel au 01 48 89 58 82.

Vente

Département 2
Vends Fade to Black + codes : 130 Frs, Mechwarrior 2 + codes : 260 Frs, Micromachines V3 + codes : 260 Frs ou échange contre jeux récents uniquement dans la région de Capa. Tel à Fred au 04 90 30 76 47 pendant le week-end.

Département 3
Vends Enemy Unknown, Command and Conquer, Panzer General, Warhammer 150 à 200 Frs ou échange contre autres jeux. Tel à Fabrice au 04 70 07 21 33.

Département 4
Vends l'Odyssée d'Abe 200 Frs ou échange contre Crash Bandicoot, ISS Pro 150 Frs. Tel au 04 92 34 15 50 à Florent après 18h.

Département 6
Vends CD démos 25 Frs, port non compris, vends hors série 30 Frs. Tel à Ludovic au 04 92 02 08 79 après 17h.

Département 7
Vends jeux : Need for Speed : 100 Frs, Nuclear Strike 200 Frs, Soviet Strike 150 Frs MK3 : 100 Frs, ISS Pro 200 Frs, Ace Combat 180 frs, La Cité des Enfants Perdus 100 Frs, Le Monde Perdu 100 Frs. Tel à Jérémy au 04 75 23 35 44.

Département 16
Vends Destruction Derby 90 Frs, Ridge Racer Revolution 120 Frs ou échange les 2 contre Track and Field, vends Formula One 97 : 250 Frs ou échange contre Nascar 98. Tel à Christophe au 05 45 35 13 99.

Département 25
Vends M6 Turbo Racing 200 Frs, Porsche Challenge 150 Frs, Ridge Racer Revolution 100 Frs ou le tout 400 Frs. Tel à Stéphane au 03 81 93 57 57.

Département 28
Vends jeux : FFVII, Fighting Force, Moto Racer, Duke Nukem, Baphomet 2, Croc, Tomb Raider II, Abe : 250 Frs l'un + Gun : 200 Frs. Tel à Thierry au 02 37 45 82 56.

Département 33
Vends Tomb Raider II : 250 Frs, Legacy of Kain 180 Frs, NBA in the Zone 2 : 150 Frs, Gex : 125 Frs, Johnny Bazookatone : 100 Frs, Tekken 100 Frs. Tel au 05 56 24 32 71 après 17h.

Département 34
Vends PlayStation mag + CD démos n°9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, à 39 Frs pièce + frais de port, CD démos Swgman 25 Frs, 2 manettes 80 Frs pièce (+ frais de port), carte mémoire 50 Frs (+ de port), Crash 2 : 300 Frs (+ frais de port). Tel au 06 12 61 24 37.

Département 35
Vends ID4, Need for Speed, Soviet Strike 150 Frs, RRR, DBZ, Rebel Assault 2 : 200 Frs. Tel à Cyprien au 02 99 44 48 69 après 18h.

Département 35
Vends PlayStation + 2 manettes Game 8, Ridge Racer pour 450 Frs. Tel à Brice au 02 99 87 46 81.

Département 35
Vends Time Crisis 400 Frs, Formula One 97 : 250 Frs ou les 2 550 Frs ou échange contre hits. Tel à Bertrand au 02 99 41 64 28.

Département 35
Vends Warcraft II 250 Frs, Doom 200 Frs ou échange contre Ace Combat 2, Jumping Flash II, Pad Sony 100 Frs, V-Rally + Negcon 600 Frs. Tel au 02 99 78 21 25 après 19h.

Département 37
Vends ISS Pro 200 Frs, Warcraft II : 200 Frs. Tel au 02 47 42 09 23.

Département 38
Vends Formula One, Jet Rider, Davis Cup entre 150 et 200 Frs, V-Rally 250 Frs, échange possible contre G-Police, Fifa 987, Exhumed, L'Odyssée d'Abe, Time Crisis, Die Hard Trilogy, Tilt. Tel à Christophe au 04 76 98 20 90.

Département 38
Vends jeux : Dragon Ball Z 120 Frs, Darkalster 100 Frs. Tel à Romain au 04 76 08 15 60 entre 12h et 14h.

Département 45
Vends jeux : Crash Bandicoot 2 : 250 Frs, Dragon Ball 200 Frs, Pitball 200 Frs. Tel au 02 38 44 84 15 à Grégory.

Département 45
Vends V-Rally 200 Frs ou échange contre Nascar 98 ou Cool Boarders 2, vends Hercule 200 Frs ou échange contre Jersey Devil. Tel au 02 38 36 67 05 après 17h à Sébastien.

Département 49
Vends jeux PlayStation : WipEout 2097 : 140 Frs, V-Rally 190 Frs. Tel au 02 41 68 29 12.

Département 49
Vends jeu Soulblade ou échange contre jeux intéressants 190 Frs. Tel à Jérémy après 19h au 02 41 66 51 49.

Département 52
Vends Ridge Racer Revolution et Alien Trilogy à 150 Frs ou le tout pour 300 Frs. Tel à Yann au 03 25 94 22 59.

Département 54
Vends Command and Conquer, Tomb Raider, LBA à 150 Frs l'un, Doom à 80 Frs, échange 2 jeux au choix contre Street Fighter EX Plus Alpha. Tel à Nicolas au 03 83 46 97 50.

Département 54
Vends Formula Karts 250 Frs. Tel à Nicolas au 03 83 31 37 61.

Département 56
Vends Fighting Force 220 Frs, Formula One 97 : 260 Frs, Crash Bandicoot 2 : 240 Frs, Destruction Derby 2 : 140 Frs, Legacy of Kain 140 Frs. Tel à Renaud après 18h au 02 97 36 21 19.

Département 57
Vends WipEout 2097 : 150 Frs, Suikoden 200 Frs, Explosibe Racing 230 Frs, Discworld 2 : 280 Frs ou échange contre Time Crisis, Soul Blade, Raystorm ou RPG. Tel à Stéphane au 03 82 56 13 02après 18h.

Département 57
Vends ISS Pro 220 Frs ou échange contre Moto Racer ou Player Manager ou l'Odyssée d'Abe. Tel à Régis au 03 87 04 03 41.

Département 57
Vends ou échange Fifa 97 : 100 Frs ou contre Formula One, Tekken, Die Hard Trilogy. Tel après 18h au 03 87 51 85 31.

Département 59
Vends Tunnel B1 89 Frs, Tomb Raider 150 Frs ou échange contre Destruction Derby 2, ou recherche pour 100 Frs. Tel après 18h au 03 27 45 17 19 à Matthieu.

Département 60
Vends Volant Madcatz + pédalier neuf : 250 Frs. Tel au 03 44 44 33 12 à Cédric.

Département 62
Vends Battle Arena Toshinden 170 Frs ou échange contre Tomb Raider, Alien Trilogy. Tel à Jonathan au 03 21 77 65 31.

Département 62
Vends FIFA 97, Agent Amstrong 100 Frs, Formula One 97, Micro Machines V3 et LBA 150 Fs, ISS Pro 200 Frs, FIFA 98, Alerte Rouge 250 Frs, cherche Player Manager. Tel à Rudy au 03 21 65 00 32 après 19h.

Département 63
Vends Projet X2, Les Chevaliers de Baphomet 150 Frs l'un, Les Chevaliers de Baphomet 2 : 250 Frs. Tel à Fabien au 04 73 77 02 14 après 19h.

Département 64
Vends PlayStation neuve avec 2 pads+ 21 démos jouables, 3 jeux : WipEout, RidgeRacer, Air Combat + 2 revues + codes pour Toca Touring Car, le tout pour 1500 Frs à débattre. Tel à Michael au 05 59 67 80 25.

Département 65
Vends Formula One 97, Crash Bandicoot 2, Ace Combat 2 : 230 Frs, Soviet Strike et Porsche Challenge 150 Frs. Tel au 05 62 94 23 16.

Département 66
Vends Toca Touring Car, Test Drive 4 à 250 Frs avec codes, Rapid Racer 250 Frs, MDK 200 Frs à débattre. Tel à Nicolas au 04 68 95 81 82.

Département 67
Vends Destruciton Derby 150 Frs. Tel au 03 88 31 07 36 à David.

Département 68
Vends Hard Core 4x4 150 Frs. Schmitt Sébastien 9A, rue des Ecoles 68470 Fellering.

Département 68
Vends sur Colmar et environs Final Fantasy VII 250 Frs, Command and Conquer 150 Frs. Tel au 03 89 27 34 39 après 19h.

Département 69
Vends Les Boucliers de Quetzalcoalt : 300 Frs à débattre. Tel à Anaël au 04 74 04 72 58 ou Tatoo 06 56 13 26 90.

Département 69
Vends CD démos 15 Frs, nbx revues 20 Frs pièce. Tel au 04 78 46 23 29 à Laurent.

Département 75
Vends Fighting Force, G-Police, Nightmare Creatures, Shadow Master, Final Fantasy VII, FIFA 98 : 200/250 Frs. Tel au 06 85 89 82 23 ou 01 42 52 44 96 à Nasser.

Département 75
Vends PlayStation Magazine avec CD n°8/9/10/11/12/13/14 et sans CD n°1/7 : 20 Frs + HS 3, Bibles de la PlayStation de 1 à 6 : 20 Frs, Joypad avec CD et sans Joy$ n°61/65/66/68 à 72 : 10 Frs. Tel au 01 44 85 70 24 à Vincent.

Département 75
Vends GTA 400 Frs, G-Police 200 Frs. Tel au 06 01 46 44 91 Tam Tam ou à partir de 20h au 01 46 34 54 53.

Département 75
Vends Fighting Force 250 Frs, Resident Evil + démo du 2 : 180 Frs, démo Oddworld 10 Frs. Tel à Mathieu au 01 42 62 44 80.

Département 77
Vends ou échange TestDrive 4 contre Rage Racer 250 Frs à débattre.T el au 01 60 02 02 87 à Pierre après 19h.

Département 77
Vends PlayStation + 2 pads + 1 MC + 10 jeux (Tomb Raider I et II, Destruction Derby 2, Command and Conquer, FIFA 97, GTA, Formula One, V-Rally, Bust-a-Move 2, Pete Sampras) + revues + démos : 2500 Frs. Tel au 01 60 43 44 46 à Christophe.

Département 77
Vends Tekken : 100 Frs, Toca Racing 200 Frs, Fonrmula One 97 200 Frs. Tel à Frédéric au 06 60 93 48 20.

Département 77
Vends 2Xtreme 150 Frs, cherche Tomb Raider II de 150 à 200 Frs. Tel à Pierre-Thierry de 19 à 20h30 au 01 64 68 71 56.

Département 77
Vends Destruction Derby 2 : 150 Frs, G-Police 250 Frs, MicroMachines V3 : 200 Frs, Croc 250 Frs, Formula Karts 250 Frs, ISS Pro : 250 Frs. Tel au 01 64 30 30 50.

Département 77
Vends Formula One et 97 ou échange contre Toca ou Monopoly ou le tout contre Time Crisis + Gun de 120 à 250 Frs. Tel au 01 60 01 43 29 après 17h.

Département 78
Vends Grand Theft Auto 250 Frs, Tomb Raider II : 200 Frs, WCW vs the World 150 Frs, FF7 : 260 Frs, PlayStation Magazine n°12/13/14/15/16 + CD démos : 30 Frs. Tel au 01 39 73 77 86 à Michaël.

Département 78
Vends Test Drive 4 : 250 Frs, cherche Final Fantasy VII à 250 Frs. Tel au 01 30 55 06 73 à Christophe.

Département 78
Vends Fighting Force 300 Frs, FIFA 96 : 250 Frs, CD démos 15 à 20 Frs. Tel au 01 39 46 59 44 après 19h.

Département 78
Vends Moto Racer 250 Frs, Tennis Arena 220 Frs, V-Rally 200 Frs. Tel au 01 39 52 69 36 après 18h.

Département 79
Vends G-Police, Colony Wars 220 Frs, Ace Combat 200 Frs, frais d'envoi compris. Tel au 05 49 24 54 89.

Département 84
Vends X-Com, Enemi Unknown 100 Frs, Predator Gun 150 Frs à débattre et CD de démos 4/6/7/8/9/10 à 10 Frs l'un. Tel à Laurent au 04 94 72 43 68.

Département 84
Vends V-Rally 200 Frs, Command and Conquer 150 Frs. Tel au 04 90 75 94 84.

Département 87
Vends Formula One, Sim City 2000 : 200 Frs, achète Resident Evil. Tel le week-end au 05 55 01 94 57.

Département 91
Vends Colony Wars 200 Frs ou échange contre SF EX Plus Alpha ou autre jeu récent. Tel au 01 69 89 29 79 après 17h.

Département 91
Vends FIFA 98 : 230 Frs, Tomb Raider II : 230 Frs, Crash Bandicoot : 230 Frs, Ace Combat 2 : 190 Frs. Tel à Gilles après 19h au 01 69 30 98 37.

Département 92
Echange jeux sur PlayStation : Tomb Raider, Crash Bandicoot, Soul Balde, Agent Amstrong, Raystorm, Rage Racer, Fade to Black, Resident Evil, Pandemonium, Hercule... Tel au 05 61 12 25 27 à Thierry.

Département 92
Vends jeux Resident Evil, Micro Machines V3, Excalibur 200 Frs pièce. Tel au 01 43 77 89 98 à Pascal.

Département 92
Vends jeux Excalibur et Resident Evil 2 : 250 Frs. Tel au 01 47 33 89 98 à Pascal.

Département 92
Vends jeux de 100 à 200 Frs : FFVII, FF Tactics, Crash 2, Saga Frontier, Raystorm, Castelvania... Tel à Christophe au 01 49 11 13 76.

Département 94
Vends jeux : Tomb Raider, Twisted Metal 2 : 150 Frs chacun et Pandemonium 2 : 250 Frs. Tel après 18h au 01 45 21 04 83 à Ilan.

Département 94
Vends Command and Conquer 180 Frs, Croc 200 Frs, Final Fantasy VII : 200 Frs, Soul Blade 200 Frs, FIFA 97, Tekken : 100 Frs, Tekken 2, Fighting Force : 200 Frs, Porsche Challenge 150 Frs ou échange. Tel au 01 44 14 93 57 ou au 01 49 76 39 79 à Jérôme ou portable au 06 12 89 01 54.

Département 94
Vends V-Rally, Formula One 97, Resident Evil, Die Hard Trilogy, volant et pédalier, le tout pour 1000 Frs. Tel au 01 48 52 85 47 à Hervé après 19h.

Département 94
Vends Formula Karts 275 Frs. Tel à Denis au 01 49 30 27 32 après 19h.

Département94
Vends jeux : Discworld 2, Marvel, Fighting Force, MDK, Monopoly, Kronoa, Z-Gundam, DBZ, Hercules, Ghost in the Shell, Winning Eleven 98 : 180 Frs le jeu, Tomb Raider II : 210 Frs. Tel à Philippe au 06 69 22 33 29 ou au 01 46 82 51 30 de 17 à 20h.

Département 95
Vends Fighting Force 220 Frs, Raging Skies 150 Frs, Need for Speed, NBA in the Zone 100 Frs, 40 CD démos : (15 à 30 Frs), multipad, manette Sony neuve. Tel à Eric au 01 30 30 19 47 de 18 à 21h ou sur Tam Tam 06 06 50 99 99.

Jobs

Département 75
JH cherche place de vendeur dans magasin de jeux vidéo. 21 ans, dégagé des obligations militaires, libre de suite sur Paris et région parisienne. Tel à David au 01 43 29 18 97.

BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une petite annonce à passer concernant la PlayStation ou ses jeux ? C'est ici que ça se passe. Remplissez lisiblement les cases ci-dessous et renvoyez le bon à l'adresse indiquée. Les abonnés étant prioritaires, il leur faut joindre leur dernière étiquette d'expédition.
Les prochaines P.A., c'est dans PlayStation Magazine n°19 en kiosque en avril prochain. Rendez-vous en avril !

Attention ! Pour rester dans la légalité, nous demandons expressément aux lecteurs de spécifier dans leur P.A. TOUS les titres des jeux ainsi que leur PRIX. Nous nous réservons le droit de ne pas diffuser les annonces douteuses. Merci de votre compréhension.

N°19

Votre département

☐ ACHAT ☐ ECHANGE ☐ VENTE

PLAYSTATION - PA - 6 bis, rue Fournier 92588 Clichy Cedex

SCORE GAMES MULTIMEDIA

NOS ADRESSES

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam - 75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tél : 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS - (M° Jussieu)
Tél : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS - (RER Luxembourg)
Tél : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS - (M° V. Hugo)
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS - (M° Convention)
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
C.cial Chelles 2 Nat.34
77508 CHELLES
Tél : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél : 01 39 50 51 51

ORGEVAL (78)
C.cial Art de Vivre Niv.1
78630 ORGEVAL
Tél : 01 39 08 11 60

CORBEIL (91)
C.cial VILLABE - 91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

LA DEFENSE (92)
C. cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
60, av. du Général Leclerc - Nat. 10
92100 BOULOGNE - M° Billancourt
Tél : 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N.20
92160 ANTONY - (RER B)
Tél : 01 46 665 666

AULNAY (93)
C.cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av. Jean Lolive Nat. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C.cial St Denis Basilique
6 pas. des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

CRETEIL (94)
5 r. du G.Leclerc - 94000 CRÉTEIL
(r. piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICÊTRE
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C.cial Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOIS
(A côté de Toys r' us)
Tél : 01 48 76 6000

CHENNEVIERES (94)
C.cial PINCE-VENT
Nationale 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CERGY PONTOISE (95)
C.cial Cergy 3 Fontaines
(face à la "tête dans les nuages")
95000 CERGY
Tél : 01 34 24 98 98

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 TOULOUSE
(Angle r. St Rome)
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
(la Tête dans les Nuages)
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIÈGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Gén. De Gaulle
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

AMIENS (80)
19 rue des Jacobins
(Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
Tél : 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél : 05 49 50 58 58

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO*

*VOIR MODALITES EN MAGASIN

VOLANT MAD CATZ

ZERO PAD

PAD ANALOGIQUE

NEED FOR SPEED III

BLOODY ROAR

RIVEN

CRASH BANDICOOT PLATINUM

GEX 3D

BATMAN & ROBIN

PORSHE CHALLENGE PLAY.

SNOW RACER 98

BUSHIDO BLADE

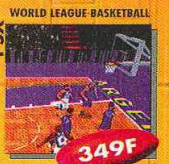
DIE HARD TRIL.PLATINUM

DIABLO

THEME HOSPITAL

NBA PRO 98

FORMULA 1 PLATINUM

WORLD LEAGUE BASKETBALL


MICROMACHINE PLATINUM

GAGNEZ DE 10 A 30F SUPPLEMENTAIRE

EN REVENDANT OU ECHANGEANT VOS

JEUX VIDEO

ACHETES CHEZ

SCORE GAMES MULTIMEDIA

(SUR PRESENTATION DU TICKET DE CAISSE)

EXEMPLE :

UN JEU REPRIS MOINS DE 101F = +10F DE BONUS

UN JEU REPRIS ENTRE 101F ET 200F = + 20F DE BONUS

UN JEU REPRIS PLUS DE 200F = + 30F DE BONUS

3615 SCOREGAMES

OU PAR TELEPHONE

08 36 685 686

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL

MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 128 PAGES

GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

2,23F/mn

BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30) LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

Code client

Nom ..... Prénom .....

Adresse ..... Ville : .....

Code Postal..... Date de Naissance...../...../..... N° de tél. : .....

Jeux	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 48H 1 A 6 JEUX 29F, CONSOLE 60F				.....F
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 24H 1 A 6 JEUX 49F, CONSOLE 80F				.....F
TOTAL A PAYER				

❑ Chèque ❑ Mandat

❑ Carte bancaire

Expire le ...../.....

Signature :

Nous contacter pour vos envois en ... politaine

LIVRAISON 24H CHRONOPOST

«Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.»

Critiques

Une fois encore, on ne peut que regretter le maigre nombre de sorties ce mois-ci. Cela dit, entre Snow Racer '98 et Bushido Blade, les amateurs de sensations fortes sauront à quel saint se vouer.

	J-F. Morisse	N. Nini	G. Szriftgiser	J. Santoni	K. Ty	Et vous ?
BUSHIDO BLADE (80)	8	7	6	8	7	
GEX 2 - ENTER THE GECKO (84)	6	7	7	7	7	
NBA FASTBREAK '98 (88)	6	6		7		
ONE (92)	7		7	7	6	
ROCK'N ROLL RACING 2 (94)	4	6	5	3	5	
SNOW RACER '98 (74)	7	7	7	7		
TIMESHOCK ! (96)	3		5	2	6	
THEME HOSPITAL (90)	7	6	6	6		

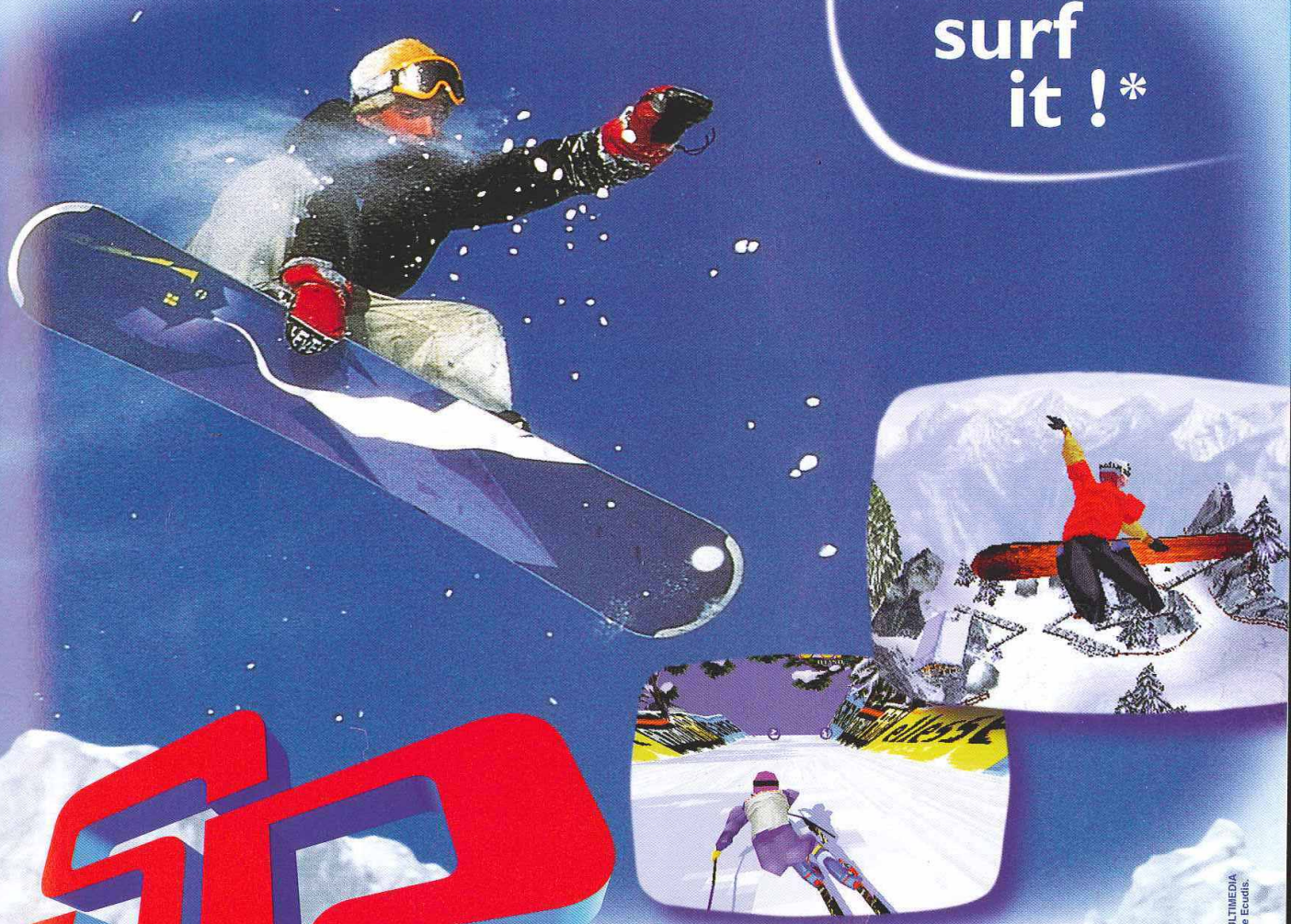
LE BAREME DES NOTES

- 1 — Euh, on parle bien d'un jeu vidéo, là, non ?
- 2 — Laissez tomber, y'a rien à voir !
- 3 — Amusant trois secondes et demi.
- 4 — Ouais, peut mieux faire.
- 5 — Tout juste moyen.
- 6 — Ça commence à être intéressant.
- 7 — Enfin un bon titre !
- 8 — Très très bon !
- 9 — Exceptionnel !
- 10 — Le MUST, un comme ça tous les 10 ans.

PLAYSTATION MAGAZINE est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99.
Tél Abonnement : 01 44 89 41 16.
Gérants Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent.
Directeur Délégué Adjoint Pascal Traineau.
Associés HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA).
Directeur de la publication Fabrice Plaquevent.
Directeur de la rédaction Olivier Scamps / oscamps@club-internet.fr.
Rédacteur en chef Jean-François Morisse / morisse@club-internet.fr.
Rédacteur en chef adjoint Nourdine Nini / trazom@club-internet.fr.
Directeur artistique Alain Langlois / linos@club-internet.fr.
Premier maquettiste Christophe Gourdin.
Maquette Marie Hédon, Stéfanie Brunelle, Catherine Branchut, Sonia Caron, Jah Rastafarai, Joseba Urruela et Hervé Drouadene.
Secrétaire de rédaction Cécile Lando. ***Correctrice :*** Viviane Fitas.
Corrections Photographiques Stéphane Leclercq ***Illustrateur*** Pi XX.
Publicité Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25), Antoine Tomas (01 41 34 86 93).
Assistante de publicité Cécile-Marie Reye (01 41 34 87 28).
Secrétariat Laurence Geuffroy.
Ont participé à ce numéro Benjamin Janssens, Kendy Ty, Vladimir Sebansky, Jean Santoni, Gregory Szriftgiser, Johnny Piano, Julien Chiéze, François Donatien et Christophe Delpierre.
Dépot légal à parution.
Conseiller auprès de la rédaction François Hermellin.
Correspondant permanent aux Etats-Unis Morgan.
Tous droits de reproduction réservés.
Photogravure Champa.
Imprimé par Brodard Graphique, La Galiote-Prenant.
Distribution Transport Presse.
«PlayStation» est une marque déposée et est la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.
Copyright de la couverture Newmann Haas © Psygnosis.
Remerciements à la fée Fleur Breteau, Liz Ashford et Richard Brunois.
Ce numéro comprend un CD-Rom gratuit déposé sur la couverture, qui ne peut être vendu séparément.
Télématique 3615 PSNEWS, rédaction / animation : Frédéric Garcia.
Centre serveur Nudge Interactive.

BAB'S CHARLET
Champion de France de SnowBoard 1997,
Conseiller technique sur SNOW RACER 98

Now surf it !*



ST2

SNOW RACER 98

Ski - Freestyle - Alpine Surf - Mode 2 joueurs.

"La première vraie simulation de glisse"
Playstation Magazine.

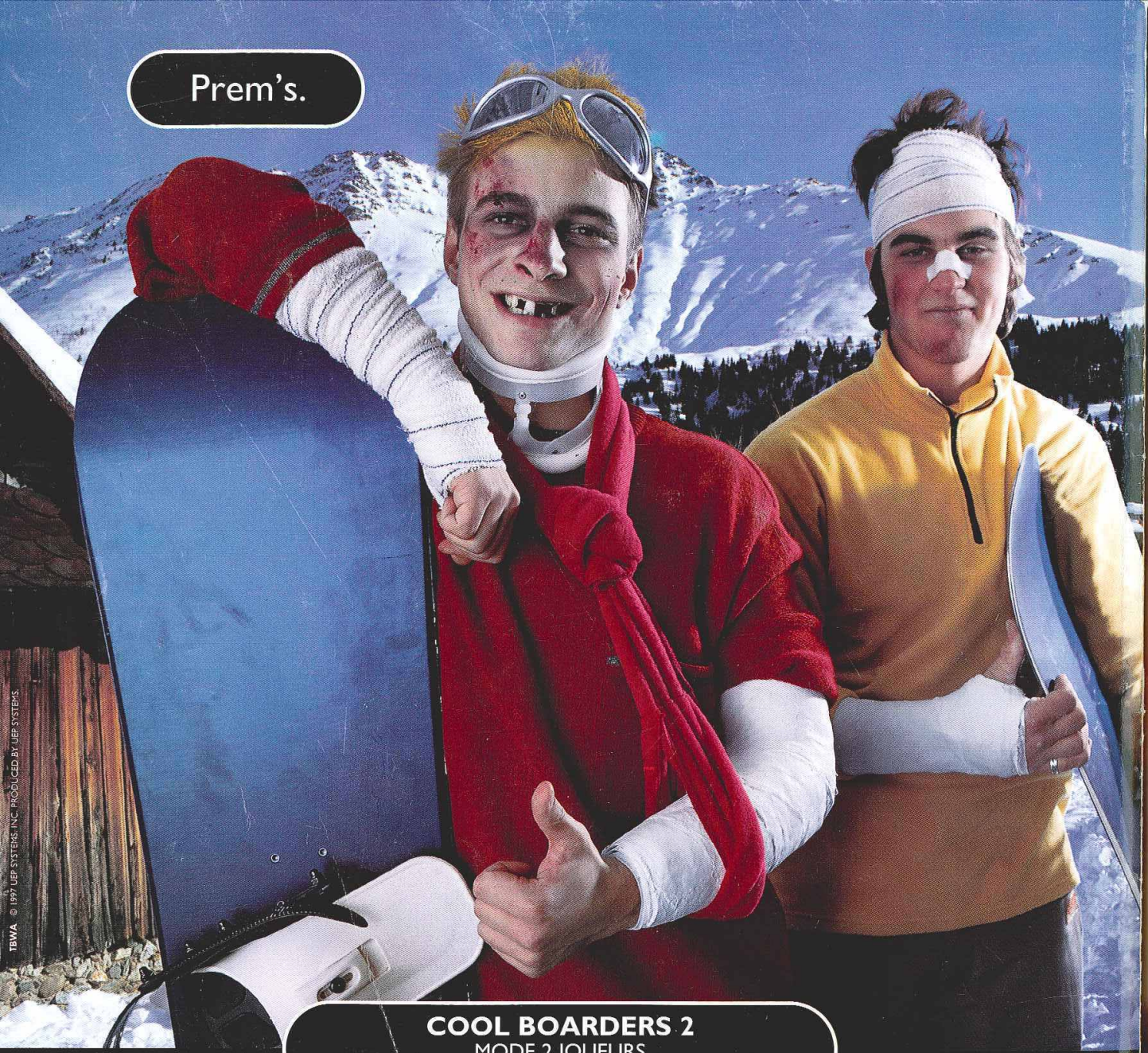
"Snow Racer s'annonce comme une véritable bombe dans l'univers de la console." *CD Consoles.*

PlayStation

NIDECKER SNOWBOARDS

*Maintenant surfe ! " and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainement Inc. - © 1998 INFOGRAMES MULTIMEDIA © 1998 PAM Development - Rider : BAB'S Charlet - Photo : Jean-Marc Favre - Distribution exclusive Ecudis.

Prem's.



TBWA © 1997 UEP SYSTEMS, INC. PRODUCED BY UEP SYSTEMS.

COOL BOARDERS 2
MODE 2 JOUEURS
FREE STYLE • BIG AIR • HALFPIPE • SNOW PARK

http://www.playstation-europe.com

UEP-SYSTEMS

POWERLINE 08 36 68 22 02*

L'ACTUALITÉ DE LA PLAYSTATION 24H/24 ET LES CONSEILS DE SPÉCIALISTES EN DIRECT (2,23 F/MIN).

3615 PlayStation
Le service Minitel officiel de la PlayStation

PlayStation